
Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,-
Italien Lit 11.800 Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50 Österreich öS 80,-
Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 900,- ISSN 0947-7810
Das meistgekaufte PC-
PC Games
7/99
nur DM 9,90
Die Nr.1
Poster: Diablo 2
Tastaturschablone: X-Wing Alliance
MIT 2 CD-ROMs
DIE VÖLKER
EXKLUSIV: Die Demoversion zum deutschen Strategieknüller! Eine Mission der Amazonen voll spielbar.
PIZZA SYNDICATE
EXKLUSIV: Vom Pizzabäcker zum Mafiaboß. Das komplette Tutorial der Vollversion als spielbare Demo!
LAND DER HOFFNUNG
EXKLUSIV: Ausführliche Schritt-für-Schritt-Demo zum neuen Anno-1602-Rivalen. Mit Testbericht im Heft!
20 Top-Demos: Fire & Darkness, X-Wing Alliance, Descent 3 u.v.m.
30 neue Patches: Jagged Alliance 2, Die Siedler 3, Warzone 2100, Gangsters, Unreal u.v.m.
3 heiße Video-Reportagen: Diablo 2, Age of Empires 2, Outcast
Star Trek: Voyager
Auf den Schirm: Activision beamt die TV-Kultserie mit Quake-3-Technik auf Ihren Monitor.
Formel 1
Auf die Plätze: Führen Sie Schumi in Official Formula One Racing zur Weltmeisterschaft.
Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
Tips & Tricks: Civilization: Call to Power, Die Völker, Jagged Alliance 2 u.v.m.
Getestet: MechWarrior 3, Streetwars, Discworld Noir. Tuning-Tips zu Voodoo3.
07
4 391278 209902



WHATS UP?

Gipfelstürmer

So., 2. Mai 1999

Die Waden schmerzen, die Gelenke sind ein Fall für den Physiotherapeuten, der Dreck klebt am ganzen Körper und der Angstschweiß steht ihnen noch Stunden später ins Gesicht geschrieben – was sich anhört wie die redaktionelle Testphase eines 20-Prozenters, ist in Wirklichkeit das Ergebnis einer mehrstündigen Downhill-Mountainbike-Abfahrt. Um die Fachpresse den Nervenkitzel dieses Extremsports am eigenen Leib spüren zu lassen, hat Codemasters einige Das-wird-schon-nicht-so-schlimm-werden-Journalisten am ersten Mai-Wochenende den 2.000 Meter hohen Tremalzo am Gardasee runtergejagt – mit Karacho über Schotterpisten, durch Schnee und Eis, bei strahlendem Sonnenschein und strömendem Regen. Und da soll nochmal jemand sagen, wir würden uns nicht für unsere Leser abstrampeln. Daß Thomas und Petra ohne größere Blessuren von diesem Höllentrip zurückgekehrt sind, war nicht zuletzt der intensiven Vorbereitung durch die Truppe von Biker-Star Niels-Peter Jensen (bekannt aus den Nutella-TV-Spots) zu verdanken. Falls Sie sich demnächst vergleichsweise gefahrlos am heimischen PC den Berg hinunterstürzen wollen, empfehlen wir Ihnen den Vorabbericht zum Codemasters-Rennspiel *No Fear Downhill Mountainbiking*, zu finden auf Seite 58.

Fr., 7. Mai 1999

Alljährliches Händler- und Presse-Gipfeltreffen bei der Bielefelder Niederlassung von Hasbro Interactive. Erst recht seit der Übernahme von MicroProse hat sich der Gigant zu einem der wichtigsten Spiele-Anbieter entwickelt. Was sich auch in den Charts widerspiegelt, wo *Rollercoaster Tycoon, Falcon 4.0, European Air War* oder *Worms Armageddon* auf den vorderen Plätzen gelistet sind. Überraschung des Tages: Hasbro Interactive hat sich die Rechte an *Simon the Sorcerer 3D* gesichert – bisher kümmerte sich Infogrames um die kultigen Abenteuer von Zauberlehrling Simon. Auch in dieser Ausgabe testen wir mit der Roboterschlacht *MechWarrior 3* und dem *Star Trek*-Strategiespiel *Birth of the Federation* zwei vielversprechende Hasbro-/MicroProse-Neuheiten. Wie sich die doch recht unterschiedlichen Wertungen von 52% und 82% auf die beiden Titel verteilen, lesen Sie ab Seite 114 beziehungsweise ab Seite 116.

Mo., 17. Mai 1999

Mal unter uns: Würden Sie *Tomb Raider 4* kaufen, wenn die technischen Verbesserungen gegenüber Teil 3 ähnlich gering wären wie zwischen *Tomb Raider 2* und *3*? Ja? Nein? Was denken die PC-Games-Leser? Schau'n Sie mal auf Seite 8, da steht's schwarz auf weiß. Auf der Megaspielemesse Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) wurde *Tomb Raider 4* jedenfalls nicht offiziell gezeigt – weniger aus Verlegenheit, sondern weil um jeden Preis der Eindruck vermieden werden sollte, daß es sich bei Eidos um eine Lara-Croft-und-sonst-nix-Company handelt. Wie und wann es mit der Powerlady weitergeht, darüber scheint sich der Hersteller selbst nicht so ganz im Klaren zu sein. Beispiel gefällig? Noch in einer offiziellen Pressemitteilung vom 11. Mai (also kurz vor der Spielemesse E3) heißt es: „In der Zwischenzeit haben auch die Vorbereitungen für Lara Crofts neuestes Abenteuer, den vierten Teil der *Tomb Raider*-Serie, begonnen". Eine Woche nach dem Drei-Tage-Marathon in Los Angeles dann die 180°-Wendung: „Zum Thema eines ‚eventuellen' *Tomb Raider 4* möchten wir zu diesem Zeitpunkt keinerlei Statements in irgendeiner Form abgeben." Auch gut, dann werfen wir eben zunächst einen ersten Blick auf das restliche Sortiment, darunter *Anachronox, Legacy of Kain: Soul Reaver, Omikron* oder *Braveheart*. Zusätzlich zu diesen Eidos-Neuheiten finden Sie alle weiteren Highlights der E3 ab Seite 29 in der großen PC-Games-E3-Reportage.

Mi., 19. Mai 1999

Die Ausgabe 7/99 ist praktisch im Kasten, da erreicht uns noch eine testreife Fassung des Adventures *Discworld Noir* von GT Interactive. In sprichwörtlich letzter Sekunde müssen die ursprünglich nicht vorgesehenen Seiten freigeschaufelt werden. Die Folge: Der Chefredakteur wird um seinen Verstand, Druckerei-Angestellte um ihre Nachtruhe und Spieletester um den Feierabend gebracht. Nach dem Durchspielen steht fest: Nicht nur LucasArts produziert gute Adventures. Lesen Sie ab Seite 86, warum es *Discworld Noir* (rechtzeitiges Erscheinen vorausgesetzt) mindestens genauso, wenn nicht sogar mehr verdient hätte als Neos Aufbaustrategiehit *Die Völker*, zum Spiel des Monats gekürt zu werden.

Einen traumhaften Juni und viel Spaß beim Lesen und Spielen wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

SPECIAL

PREVIEW

Electronic Entertainment Expo '99

Hard- und Software, Stars und Sternchen, Bits und Bytes präsentierten sich Mitte Mai auf der wichtigsten Spielemesse der Welt. Auf insgesamt 20 Seiten haben wir für Sie die interessantesten Spiele der Jahrtausendwende zusammengetragen.

29

INHALT CD-ROMS

Auf der PC-Games-CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC-Games-PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion von Warbreeds. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 171.

Demos (CD 1)

- Die Völker
- Fire & Darkness
- Shattered Light
- Starshot: Panik im Space Circus
- Storm
- Triple Play 2000
- Ultimate 8 Ball
- X-Wing Alliance

Specials (CD 1)

- MS Internet Explorer 5.0
- WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
- Gamespy
- Netscape Communicator
- Videoreportage – Outcast
- Videoreportage – Age of Empires 2
- Videoreportage – Diablo 2
- Rollercoaster Tycoon Szenario
- Lesereinsendungen
- Feedback Hardware

Bugfixes/Updates (CD 1)

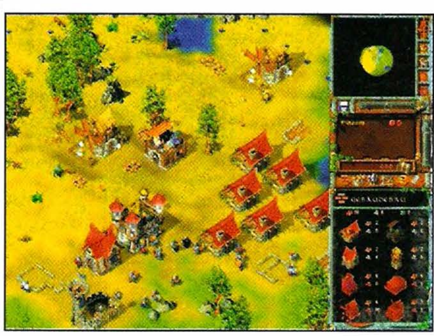
- Apache Havoc v1.1d (engl)
- Bundesliga Manager 98 v2.0b (deu)
- Civilization II Gold v1.3 (d)
- Die Siedler 3 v1.34 für alle Versionen (deu)
- Expendable Patch #1 (int.)
- Gangsters Patch #4 (eng)
- Jagged Alliance 2
- Hell-Copter Patch #1 (eng)
- Heretic 2 Enhancement Pack v1.06 von v1.04 oder v1.05 (engl)
- Heroes of Might and Magic III v1.1 (eng)
- Lamantation Sword Multiplayer-Fix (deu)
- Lands of Lore 3 v.1.06 J (engl)
- Links LS 99 v1.21 (eng)
- Metro Police v1.4
- Myth – The Fallen Lords v1.3 Final (eng)
- NASCAR Revolution v1.02 (engl)
- Nice 2 v1.04 (deu)
- Quest for Glory 5 v1.2 (eng)
- Speedbusters Patch #2 (deu)
- Starsiege Tribes v1.41 von v1.40 (engl)
- Starsiege Tribes v1.41 von v1.0 (engl)
- Starsiege Tribes v1.41 von v1.3 (engl)
- StarSiege v1.002 (eng)
- Total Annihilation v3.1 (eng)
- Ultim@te Race Pro v1.5 (engl)
- Unreal Cyrix Beta v2.02 (engl)
- Unreal v2.24 (engl)
- Vermeer v1.57 (deu)
- Warzone 2100 v1.02 (deu)
- Worms Armageddon Patch #1 (eng)

Demos (Bonus CD-ROM – CD 2)

- Der Kosar
- Descent 3 – neue Demo
- Die Chroniken des Schwarzen Mondes
- Evil Core – The Fallen Cities
- Gromada
- Heroes of Might and Magic III
- Land der Hoffnung
- Pizza Syndicate
- Railroad Tycoon II – The Second Century
- Trophy Bass 3D

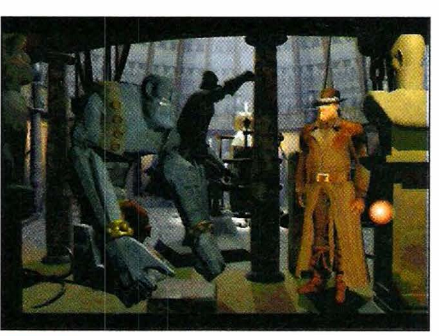


92 Official Formula One Racing
Ausgestattet mit der exklusiven FIA-Lizenz des Jahres 1998 möchte Eidos nun auch im Rennspiel-Genre Fuß fassen. Test ab Seite 92.





76 Die Völker
Die besten Ideen aus allen Strategiespielen wurden gesammelt, um das endgültige Aufbaustrategiespiel zu erschaffen. Auf sieben Seiten haben wir Die Völker eingehend getestet.



86 Discworld Noir
Terry Pratchett ist zurück. Mit seinem dritten Scheibenwelt-Abenteuer wagt er sich auf völlig neues Terrain, um uns mit frischem Witz und originellen Ideen zu berauschen.



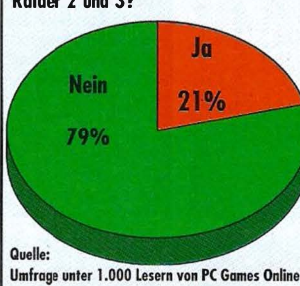
160 Diamond Viper V770 Ultra
Ist der nVidia TNT2 Ultra wirklich der schnellste Grafikchip? Anhand der Viper V770 Ultra konnten wir diese Frage klären.



Oliver Menne stellt Lara ein Ultimatum

Mit Tomb Raider ist es wie mit den Filmen der Robocop-Serie: Der erste Teil war ein Geniestreich, die Nachfolger verrührten nur die bekannten Zutaten neu. Doch auch wenn insbesondere *Tomb Raider 3* eher durch Detailverbesserungen auffiel als durch grundlegende Innovationen, konnte mich das dritte Abenteuer der taffen Lady begeistern. Natürlich war auch ich ein bißchen enttäuscht, daß die bekannten Clippingfehler als Special Guests in Erscheinung traten. **Wir wollten von unseren Lesern wissen, ob sie Lara überhaupt noch einmal auf einer Exkursion begleiten würden, wenn die Unterschiede zwischen Teil 3 und 4 ähnlich mager ausfielen wie zwischen Teil 2 und Teil 3.** Die überwältigende Mehrheit erteilte Lara eine Absage, womit wohl klar zum Ausdruck kommt, daß sich Eidos für das nächste Croft-Adventure ein paar wirkliche Neuerungen ausdenken muß. **Anderenfalls werde ich nämlich lieber zu Drakan greifen, das nicht nur eine mindestens genauso reizende Heldin präsentiert, sondern auch technisch die inzwischen veraltete Tomb Raider-Grafikengine in den Schatten zu stellen scheint.** Sollte *Tomb Raider 4* als einziges neues Feature ein originelles Tattoo auf Frau Crofts Oberarm bieten, dann werde ich der Dame leider meine Freundschaft aufkündigen müssen.

Würden Sie Tomb Raider 4 kaufen, wenn die Unterschiede zu Teil 3 ähnlich groß wären wie zwischen Tomb Raider 2 und 3?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Crusaders of Might & Magic

Serientäter

Was soll'n wir den Fans nur schenken, ohne viel zu denken? Rollenspiele? Gibt's schon viele. Strategie? Taktik? Wurd' gerade eben fertig. Doch ein Actiongame, den Spieler hetzen, das wär' doch was, um *Might & Magic* fortzusetzen. Crusaders of Might & Magic sieht ein bißchen aus wie *Tomb Raider* oder *King's Quest 8* und kommt vermutlich Ende des Jahres auch für den PC.



Der Screenshot stammt von der PlayStation-Version. Auf dem PC dürfen wir eine höhere Auflösung erwarten.

TrickStyle

Rumbrettern in 3D

TrickStyle von den Criterion Studios (*Redline Racer*, *Sub Culture*) ist technisch genauso gut wie andere futuristische Action-Rennspiele, grafisch aber ungleich stärker. Mit dem Hoverboard flitzt man durch die Städte der Zukunft; London, Tokio und andere sollen erkennbar sein. Acclaim bringt's im Oktober auf den Markt.



Nur wer die Stunts beherrscht, hat Erfolg im Kampf gegen Zeit und Konkurrenz.

Rune

Von allem das Beste

Daß man mit der *Unreal*-Engine mehr als eckige Gänge und kantige Steine darstellen kann, beweist *Rune*. Viele Passagen des Spiels sehen recht organisch aus, auch die vermoderten Schiffsfriedhöfe am Meeresgrund wirken glaubhaft. Nicht von *Unreal*, sondern von *Half-Life* übernommen ist jedoch die Darstellung von Mensch und Tier, die auf der Skeletal-Animation-Technik beruht. Das actionlastige Wikinger-Abenteuer mit Nah- und Fernkampf wird nicht aus der Ich-Perspektive gezeigt, vielmehr ist die Spielfigur im Bild. Angepeiltes Erscheinungsdatum: Sommer 2000.



Rune wird zahlreiche Bezüge zur nordischen Mythologie haben.

TELEGRAMM

+++ Aus Alt mach Neu: *Q-Bert*, *Pong*, *Tetris* und *Missile Command* werden von Hasbros alt-neuem Label Atari neu aufgelegt, *Space Invaders* von Activision. +++ *Red Fury* von iMagic Games ist ein Actionspiel auf hoher See. Der Clou: Erstmals wird Wasser physikalisch korrekt dargestellt, jede Welle läßt das Boot schaukeln. Prädikat seekrankheitserregend. +++ *Delta Force 2* kommt im Herbst mit verbesserter Voxel-Engine und Voice-over-Net-Technologie für Funkkontakt zwischen den Teammitgliedern ohne den Umweg über die Tastatur. +++ Für das Weihnachtsgeschäft 1999 plant Empire mit *Fantastic Journey* den vierten Teil der *Pro Pinball*-Serie, die thematisch in Richtung Jules Verne tendiert. +++ Blue Byte arbeitet an einer Neuauflage des Spielhallen-Klassikers *Dragon's Lair* aus dem Jahre 1983. Doch was früher nur ein Grafikwunder war, soll sich jetzt zum Spiel mausern und wirklich Gameplay bekommen – daran hat's den alten Versionen nämlich gefehlt. Unterstützt wird die Mülheimer Firma bei *Dragon's Lair 3D* (soll optisch und spielerisch in Richtung *Tomb Raider* gehen) von Zeichentrick-Legende Don Bluth, der sich mit *Feivel der Mauswanderer* einen Namen machte. Erscheinungstermin: Dezember 2000. +++

Obi Wan

Frisch wie ein junger Jedi

Kaum eine andere Präsentation wurde auf der E3 mit so viel Spannung erwartet wie der bisher geheim gehaltene Titel zu *Star Wars: Episode 1*. Außer den bereits bekannten Spielen *Phantom Menace* und *Racer* wurde mit zwei bis drei neuen Spielen gerechnet. Kleine Enttäuschung: Es waren nur zwei und davon ist eines eine Enzyklopädie im Stile von *Behind the Magic*. Umso interessanter könnte das andere werden, nur leider gab's zwar ein Video zu sehen, aber keine Screenshots zum Mitnehmen. Die Facts: 3D-Action in Gängen und Außenlevels, bei der vor allem auch das Lichtschwert spricht. Weiche, spektakuläre Moves durch Motion-Capturing bringen die Dramatik des Films auf den Computer. Weniger spektakulär ist bisher noch die Grafikengine. Bis zum Herbst bleibt Zeit, diese aufzumöbeln. Immerhin steht das Spiel in der Tradition von *Jedi Knight*. Und trägt den Namen *Obi Wan*. Dies alles verpflichtet. Hoffentlich auch grafisch.



Obi Wan wird ein 3D-Actionspektakel im Jedi-Knight-Format (im Bild).

Oni

Bungie-Jumping

Nach *Myth 1* und *2* läßt Bungie mit *Oni* ein technisch beeindruckendes Actionspiel im Japano-Look folgen. Charaktere aus über 1.000 Polygonen mit 400 Animationen beackern sich ab Herbst mit Kampfsport-Techniken.



Schnell und flüssig: die Oni-Grafik nützt 3D-Grafikkarten nach Kräften aus.

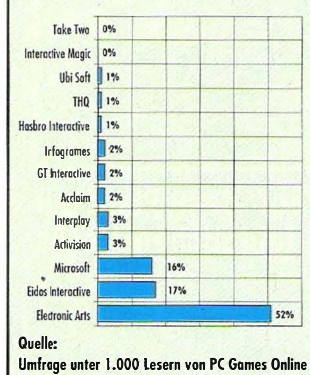




Thomas Borovskis setzt auf die Zukunft der „Underdogs"

„Wenn Sie 100.000 Mark in eine Computerspielefirma investieren könnten, welche würden Sie wählen?" – fragten wir unsere Leser. **Mit einem Prozentsatz von 51% und somit der absoluten Mehrheit machte der Spielegigant Electronic Arts das Rennen.** Eidos und Microsoft kommen zusammen noch auf stattliche 33% – und der Rest, tja, der Rest rangiert nur noch unter „ferner liefen". Gerade einmal 3% (oder weniger) unserer Leser vertrauen darauf, daß Firmen wie Activision, Acclaim oder Hasbro auch in der Zukunft wirtschaftlich erfolgreich sein werden. Ich persönlich sehe die Sache ja genau andersherum, **denn wenn ich über ein solches Vermögen verfügen könnte, würde ich es gerade in die kleinen, dynamischen „Underdogs" investieren,** die derzeit an vielversprechenden Projekten arbeiten und bei denen man auch ohne ständige Firmenübernahmen noch von Wachstum sprechen kann. Wohin soll ein Gigant wie EA eigentlich noch wachsen? Daß sich der Aktienkurs einer Firma wie Interplay innerhalb weniger Tage quasi verdoppelt kann, ist eine Tatsache – bei einem Riesen wie EA ist dieser Fall aber unwahrscheinlich. **Auf der anderen Seite ist das Risiko eines Totalverlustes bei EA natürlich umso geringer...**

Wenn Sie DM 100.000,- in eine börsennotierte Computerspielefirma investieren könnten: Welche würden Sie wählen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Myst Masterpiece Edition

Verkanntes Meisterwerk?

Schätzen Sie mal, wieviel Prozent aller *Myst*-Käufer das millionenfach verkaufte Render-Adventure niemals zu Ende gespielt haben oder ob des hohen Schwierigkeitsgrades frustriert waren. 20%? 30%? Nein, es sind satte 50%, das ergibt knapp zweieinhalb Millionen verzweifelter Menschen in aller Welt. Im September erscheint deshalb die *Myst Masterpiece Edition* – mit TrueColor-Grafik (16 Mio. Farben statt bislang 256), komplett neu gerenderten Kamerafahrten, Musik in CD-Qualität, neuen Soundeffekten und – jetzt kommt´s – einem „elektronischen Ratgeber" mit dreistufiger Hilfefunktion, die wahlweise kleine Hinweise gibt oder gleich die Lösung verrät.


Wer bislang hilflos durch die Myst-Renderwelten stolperte, wird künftig mit Tips unterstützt.

Final Fantasy 8

Das Ende von Avalanche

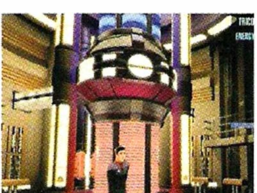
Die Nachtigall pfiff's schon längst von den Pagoden, doch nun ist es offiziell: *Final Fantasy 8* kommt zum Jahresende auf den PC. Die alten Helden aus Teil 7 wurden in den Ruhestand geschickt, die neue Hauptperson heißt Squall, sieht eine ganze Ecke männlicher aus und wird, wie die anderen Personen des Spiels auch, durch animierte Gesichtszüge noch lebendiger wirken – was den Herz-Schmerz-Faktor gegenüber dem Vorgänger nochmals erhöhen dürfte.

Die PlayStation-Welt steht bereits Kopf: Final Fantasy 8 erscheint im Winter für den PC.

Star Trek: Insurrection

Adventure für Einsteiger

Vor allem an Einsteiger und *Star Trek*-Fans wendet sich *Insurrection* von Activision. Inhaltlich an den achten *Star Trek*-Kinostreifen (deutscher Titel: *Der Aufstand*) angelehnt, muß der Spieler eine große, gerenderte Welt erforschen, kleine Rätsel lösen und bei einigen Actionsequenzen seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Erster Kontakt mit der Kundschaft: vermutlich Anfang des nächsten Jahres.


Bei Ihren Streifzügen treffen Sie auf die Stars des Kinofilms.



TELEGRAMM

+++ *Devil Inside* heißt das neue, gruselige Action-Adventure von *Alone in the Dark*-Erfinder Hubert Chardot. Hubert arbeitet auch an den Puzzles von *Alone in the Dark 4* mit, das bei Infogrames in der Mache ist. +++ Das phantasievolle *Atlantis 2* ist bei Cryo in Arbeit. +++ Mit der kürzlich erworbenen Batman-Lizenz wird Ubi Soft ein Action-Adventure umsetzen. +++

Faust

Das Böse ist immer und überall

Die Entwickler von Arxel Tribe (*Der Ring des Nibelungen*) graben wieder in der Kiste mit deutschen Klassikern. Diesmal muß Goethes *Faust* herhalten. Die Geschichte über die Verführbarkeit der Menschen wurde in die Gegenwart verlegt, herausgekommen ist ein klassisches Point'n'Click-Detektivadventure. Der Spieler soll bei Dialogen mit verschiedenen Personen herausfinden, was sie angestellt haben. Fertig wird das Programm voraussichtlich im Spätsommer.


Ähnlich wie Myst brilliert Faust mit detaillierten, vorgerenderten Landschaften.

Nox

Gruselige Nachtgeschichten

Der direkte *Diablo 2*-Konkurrent heißt *Nox*, kommt von Westwood und ist ebenfalls ein heißer Anwärter für lange Fantasy-Nächte. Sie kämpfen gegen eine Armee von Untoten, die unter der Fuchtel der bösen Magierin Hecubah stehen. Neben einem ganzen Arsenal an Schwertern, Dolchen und Äxten stehen Ihnen rund 70 (!) verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, die auch miteinander kombiniert werden können. Wenn alles nach Plan läuft, soll die düstere Monsterjagd Ende des Jahres beginnen.

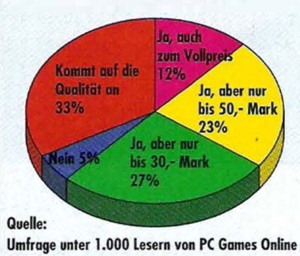

Diablo-Fans werden sich im Nox-Universum sofort zurechtfinden. In gewohnter Iso-Perspektive schleichen Sie durch Dungeons und kämpfen gegen Untote.



Florian Stangl ändert den Kurs

Egal, um welches Rennspiel es sich handelt: **Nach einer gewissen Zeit kennt man alle Strecken**, fährt vielleicht noch das eine oder andere Mal den Lieblingskurs, um sich dann zurück zu lehnen und die Gretchenfrage zu stellen: „Und was mach ich jetzt?" Bei Electronic Arts lautet die Antwort, einfach ein Jahr auf ein neues Vollpreisspiel warten. Andere Hersteller stellen den Spieler auf eine noch größere Geduldsprobe. Doch wie unsere Umfrage zeigt, würde ein Großteil unserer Leserschaft liebend gerne den Gegenwert von ein oder zwei Musik-CDs in ein vernünftiges Paket neuer Strecken investieren, wenn diese nur der Realität nachempfunden sind. Besonders beliebt sind natürlich Nachbildungen von vertrauten Verkehrswegen aus der eigenen Umgebung. **Wer möchte nicht den täglichen Weg zur Arbeit mit gewagten Manövern abkürzen**, ohne gleich Automobil und Führerschein zu riskieren? Bislang ist Midtown Madness das einzige Spiel, zu dem von vornherein beabsichtigt ist, weitere detailliert nachgebildete Städte auf Zusatz-CDs nachzuliefern. Doch warum nicht öfter? Da unsere Leser sogar bereit wären, für die Erweiterung eines populären Spiels zu bezahlen, sollte so mancher Hersteller allmählich umdenken. **Firmen wie Electronic Arts oder Eidos**, die bereits davon sprechen, amerikanische oder englische Produkte für den deutschen Markt anzupassen, würden hier ein dankbares Publikum finden.

Würden Sie für Rennspiele wie Need for Speed, Driver oder Midtown Madness Zusatz-CDs mit originalgetreu nachgebildeten Städten oder anderen realen Kursen kaufen?

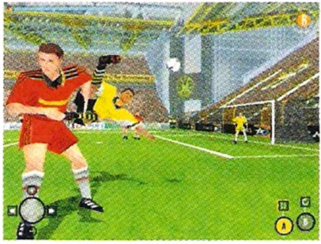


Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Bundesliga Stars

Hier kicken Sie in der ersten Liga

Ein Traum wird wahr: Dank der exklusiven DFB-Lizenz dürfen Sie bei *Bundesliga Stars* mit Ihren Erstliga-Lieblingen auf dem Betzenberg oder im Olympiastadion antreten. Vereine, Spieler, Stadien, Sponsoren – alles original. Auf Wunsch können Sie sich auch ein ganz persönliches „Dream Team" zusammenstellen. Unterschied zu *FIFA 99*, ebenfalls von EA Sports: eine vereinfachte Steuerung und der Umstand, daß Sie jeweils nur eine einzige Saison absolvieren. Im August, zum Beginn der kommenden Saison, soll das Spiel fertig sein.

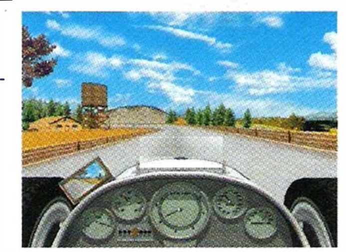


Original-Trikots und Vereinslogos: Die exklusive DFB-Lizenz macht's möglich.

Spirit of Speed 1937

Rivalen der Rennbahn

Grand Prix Legends bekommt im Oktober ernst zu nehmende Konkurrenz: *Spirit of Speed 1937* heißt die historische Rennsimulation von MicroProse. Angesiedelt in den 30er Jahren, ausgestattet mit einer realistischen Fahrphysik und angereichert unter anderem mit so legendären Wagen wie Alfa Romeo P3-Modell, Auto Union Typ D, Fiat Mephistopheles und Bugatti 59 sowie einem Karrieremodus und Fahrhilfen für Anfänger, die die Frustbelastung unter den *GPL*-Grenzwert drücken sollen.

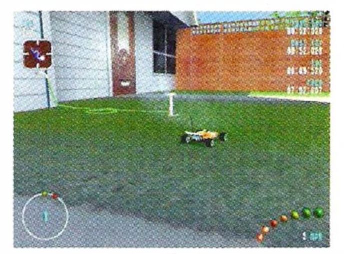


Die Grafik verspricht schöner als in Grand Prix Legends zu werden.

Re-Volt

Da funkt's sofort

Probe tut's fliegenden Untertassen gleich: Getreu dem Motto „vom Weltall in den Vorgarten" kommt von den *Forsaken*-Machern im Herbst ein Rennen rund um ferngesteuerte Autos. Der Hang zur Grafikzauberei schlägt auch hier durch, es ist wohl eines der effektgeladensten Rennspiele überhaupt. Besonders schön: Environmental Mapping und spiegelnde Böden. Weitere Features des von Acclaim im September veröffentlichten Spiels: Track-Editor, Abkürzungen und Waffen.

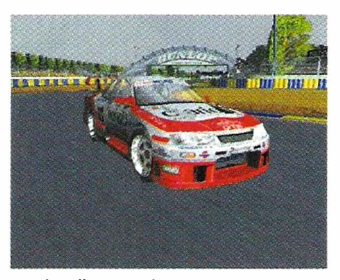


Re-Volt steckt voll kleiner Details, so kann man beispielsweise herumliegende Basketbälle anschubsen.

Motor Racing

Bei Wind und Wetter

Realistische Unfallschäden, verschiedene Witterungsbedingungen, Boxenstopps sowie sichtbare Fahrer hinter transparenten Windschutzscheiben – das sind die Features von Empires *Motor Racing*, anvisiert für Ende des Jahres. Die 3D-Grafikengine beherrscht realistische Effekte wie Reifenspuren, Rauch und Feuer sowie Scheinwerferlicht bei Nachtfahrten. Geplant sind mehrere Dutzend weltbekannte Strecken nach Originalvorbildern, die mit zwölf Superflitzern befahren werden können.



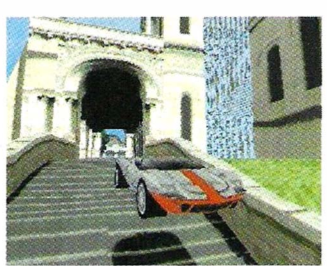
Die detaillierten Fahrzeugtexturen von Motor Racing suchen ihresgleichen.



Test Drive

Neue Folgen angekündigt

Für den Herbst plant Accolade drei neue Fortsetzungen der *Test Drive*-Reihe, die mittlerweile von *Need For Speed* & Co. überrundet wurde. Während man bei der Querfeldeinvariante *Test Drive Off-Road 3* vor allem auf die Qualität der komplett neu entwickelten Engine gespannt sein darf, setzt *Test Drive 6* auf den Reiz touristisch erprobter Originalschauplätze wie Rom, Paris oder Hongkong. In 40 Wagen rast man durch Innenstädte, verschreckt Fußgänger und verwüstet idyllische Straßencafés. *Test Drive Cycles* verfrachtet Sie auf Motorräder und kann mit illustren Lizenzen von Britton, Kawasaki, Moto Guzzi und Victory Polaris glänzen.



Test Drive 6 läßt Sie in 40 Wagen und über 30 Strecken die Innenstädte von Paris, Hongkong oder Rom erkunden.

TELEGRAMM

+++ *Grand Prix 3* wurde noch nicht auf der Messe gezeigt, taucht aber schon im MicroProse-Katalog auf. Außerdem will man dort die Formel-1-Lizenz noch für ein Management-Game nutzen. +++ Nach Informationen des Branchenblattes MCV wird Ascaron auf Basis der *Anstoß 3*-Engine (siehe Preview auf Seite 68) ein Action-Fußballspiel entwickeln. +++ Die Softgold Computerspiele GmbH (übersetzt und synchronisiert unter anderem alle LucasArts-Spiele) darf dank der Exklusivlizenz der Daimler-Chrysler AG in den nächsten fünf Jahren Rennsimulationen rund um die Mercedes-Benz-Renntrucks entwickeln. Die Programmierung übernehmen die *Nice 2*-Macher von Synetic. +++



Petra Maueröder bleibt optimistisch

„Oh mein Gott, C&C-3-Chefdesigner Erik Yeo hat Westwood verlassen!!!" – diese Nachricht dürfte bei manchem Echtzeitstrategie-Fan ähnliche apokalyptische Gedanken ausgelöst haben wie seinerzeit unter zwölfjährigen Teenies die Meldung, daß Robbiiiiiiiiiiiie Williams den Dienst bei der Knabenformation Take That quittierte. Alles halb so wild: Die tiberianische Sonne wird auch ohne den gemütlichen Mann mit dem Rauschebart aufgehen. Denn Spieldesigner sind längst nicht mehr jene Alleinunterhalter von vor fünf Jahren, als Sid Meier (*Civilization*), Richard Garriott (*Ultima*) oder Chris Roberts (*Wing Commander*) noch jede Programmzeile höchstpersönlich reingetippt haben. In der heutigen Zeit mit ihren 100 Mann starken Entwicklerteams ist es fast schon unfair, ein Spiel auf eine einzige Person zu reduzieren. Sie sollten mal das Augenrollen eines *Dungeon Keeper 2*-Programmierers erleben, wenn mal wieder ein wenig feinfühliger Journalist die unglaublich originelle „Wie ist das jetzt eigentlich mit *Dungeon Keeper*, jetzt, wo Peter Molyneux nicht mehr da ist?"-Frage auspackt. Trotzdem: **Prominente Designer haben nach wie vor ihre Daseinsberechtigung, weil sie durch ihre Visionen die Computerspielewelt voranbringen.** Oder weil sie (wie Blizzards Bill Roper) in ihrer Funktion als verhinderter Pressesprecher dafür sorgen, daß die wirklichen Programmierer, Grafiker und Missionsdesigner nicht allzu sehr von der Arbeit abgehalten werden. Und daß *Diablo 2* deshalb noch in diesem Millenium erscheinen könnte. **Danke, Bill!**

Macht es ein Computerspiel für Sie interessanter, wenn es von einem berühmten Designer (Sid Meier, Chris Roberts, Peter Molyneux, Richard Garriott etc.) stammt?

Nein, heutzutage entstehen Spiele in großen Teams, da spielt EIN Designer keine große Rolle mehr. – 48%

Ja, bekannte Namen bürgen häufig für besonders hohe Qualität – 52%

Quelle: **Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online**

Civilization 3

Das Original wird endlich fortgesetzt

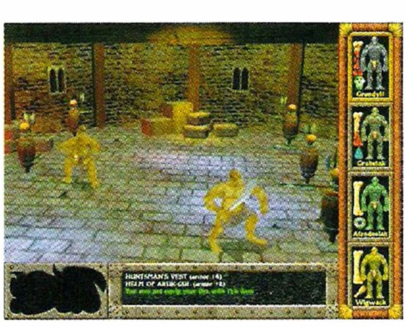
Nur wo Sid Meier draufsteht, ist auch Sid Meier drin: Für Hasbro Interactive wird Firaxis (*Alpha Centauri*) den echten, originalen, wirklichen, eigentlichen, dritten *Civilization*-Teil entwickeln. Activisions *Civilization: Call to Power* entstand ohne Meiers Unterstützung. Die Zusammenarbeit zwischen Hasbro Interactive und dem „Dreamteam" Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds beschränkt sich allerdings vorerst auf *Civilization 3*, das im Laufe des nächsten Jahres erscheinen wird. Daneben wird Firaxis auch Titel für Electronic Arts entwickeln.

Orcs

Fantasy-Strategie von Sierra

Messesplitter E3

Nach humorigen Party-Quizspielen wie *You don't know Jack* und diversen Bildschirmschonern entwickelt Sierra-Tochter Berkeley Systems einen Strategie-Rollenspiel-Action-Mix: *Orcs* spielt im J.R.R.-Tolkien-Universum, wo Sie eine Horde dieser Wesen in verschiedenen Kampfdisziplinen trainieren. Die erworbenen Fähigkeiten werden anschließend in Arenen mit gegnerischen Fantasy-Kreaturen ausgetestet. Wer überlebt, darf fleißig weiterüben, um irgendwann einmal zur Ork'schen Kampfelite zu gehören. Das Spiel wird für den November erwartet.

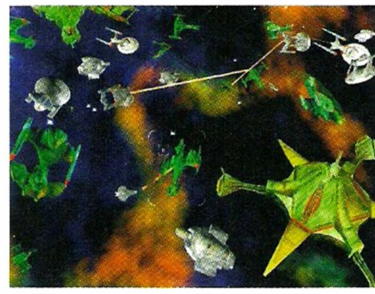


Im Mehrspielermodus wird es sogar möglich sein, eigene trainierte Orcs online gegen andere Exemplare antreten zu lassen.

Star Trek: Armada

Echtzeit-Strategiespiel im 3D-Universum

Das von Activision auf der E3 präsentierte *Star Trek*-Trio wird durch *Armada* vervollständigt. Das Echtzeitstrategiespiel erinnert ein wenig an Microsoft's *Conquest*, aber eben mit den Schiffen der Föderation, der Romulaner, der Klingonen und Borg. In der Kampagne müssen alle vier nacheinander befehligt werden.



Armada: Echtzeitschlacht mit bekannten Schiffen.

Jagged Alliance 2

Jetzt doch ab 16 Jahren

Am 4. Mai hat die USK ihre „Ab 18"-Entscheidung vom 13. April für Jagged Alliance 2 widerrufen. TopWare Interactive hatte gegen das ursprüngliche Votum Beschwerde eingelegt – mit Erfolg. Nach erneuter Prüfung durch die USK darf das Strategiespiel jetzt doch einen gelben statt des roten Stickers tragen.



Die Amazonen überraschen neben ihrem Baustil auch mit den ungewöhnlichen Waffen.

Die Siedler 3 Plus

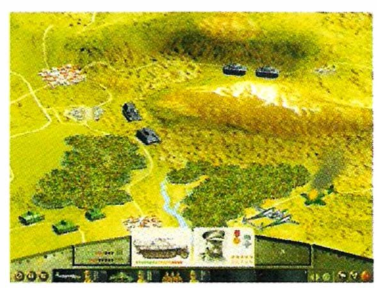
Amazon komm: Die Damenwelt siedelt mit

Von wegen schwaches Geschlecht: Die im August erscheinende *Die Siedler 3 Plus*-CD wird die kämpferischen Amazonen als viertes Volk ins Spiel bringen, komplett mit eigenen Gebäuden, Einheiten und Waffen. Damit erfüllt Blue Byte die Forderung vieler Spieler nach weiblichen Siedlern. Die Fähigkeiten des Spähers wurden bei allen Stämmen erweitert: Er läßt sich zum Dieb ausbilden, der die Lager der Gegner leerräumt. Zwei neue Kampagnen, zusätzliche Ein- und Mehrspielerkarten und ein erweiterter Editor runden das Paket ab. In den Zwischensequenzen wird Bruce-Willis-Stimme Manfred Lehmann erstmals den Part des Helios übernehmen.

Panzer General 4

Angriff in 3D: SSI setzt neue Maßstäbe im Genre

Daß wir das noch erleben dürfen: *Panzer General 4 Western Assault* (entspricht dem US-Titel *Panzer General 3 Assault*) bietet die gleiche Spieltiefe wie die hochdekorierten, ebenfalls rundenbasierten 2D-Hexagonstrategie-Vorgänger. Die Kamera ist frei beweglich, die Ansicht läßt sich zoomen und drehen, die 200 gerenderten Einheiten sind realistisch animiert und die Effekte stellen manches Echtzeitstrategiespiel in den Schatten. Klingt unglaublich, war auf der E3 aber bereits spielbar und kommt bereits im Herbst in die Läden.



Dank der neuen 3D-Engine von SSI können Sie sich sehr nahe ans Spielfeld heranzoomen.

SIMULATIONEN & FLUGSIMS

Harald Wagner und die überhaupt nicht virtuelle Realität

Vergleicht man die Einrichtung einer Spielhalle aus den 80er Jahren mit deren aktuellem Inventar, wird einem schnell bewußt, welche Fortschritte die Computertechnik gemacht hat. **Wo sich vor langer Zeit die eintönigen Reihen klobiger Automaten befanden, stehen nun hydraulisch bewegte Cockpits, sensorenbestückte Skier oder verkabelte Mountainbikes.** Teilweise wird die entsprechende Software durch den Körpereinsatz gesteuert, teilweise überträgt sie die Bewegungen des simulierten Objekts auf den Spieler, im besten Fall geschieht sogar beides. Vergleicht man hingegen den Schreibtisch eines Computerspielers aus den 80er Jahren mit seinem aktuellen Schreibtisch, wird einem schnell bewußt, daß sich hier fast nichts verändert hat. **Der Monitor ist größer geworden und der Joystick hat mehr Knöpfe.** In Einzelfällen kann der Joystick sogar selbständig wackeln. Auf Holodecks, in denen man sich frei von jeglicher Hardware in Spielen bewegen kann, müssen wir natürlich noch lange warten. **Aber 3D-Anzeigen mit echter Bewegungsfreiheit oder wenigstens vernünftige Force-Feedback-Hardware könnte längst verfügbar sein.** Außer den reichlich unprofessionell auftretenden Erfindern des Rock'n'Ride scheint noch niemand auf den Gedanken gekommen zu sein, daß es zahlreiche Spieler geben könnte, die sich gerne solch ein Gerät vor ihren Highend-PC stellen würden.

Würden Sie sich einen „Force-Feedback-Sessel" kaufen?



Quelle:
Umfrage unter 1.000 Lesern von PC Games Online

Comanche Hokum

Apache-Havoc-Nachfolger erscheint noch in diesem Jahr



Wie andere Hubschraubersimulationen verknüpft auch Hokum detaillierte Objektgrafiken und formlose Landschaften.

Empire Interactive startet mit *Comanche Hokum* einen neuen Versuch, innovative Spielideen in Verkaufszahlen umzumünzen. Wie auch das mittlerweile sechs Monate alte *Apache Havoc* simuliert die neue Software zwei Hubschraubertypen. Der amerikanische Apache und der russische Havoc erfüllen – in unterschiedlichen Armeen – die gleichen Aufgaben, sie sind aber völlig unterschiedlich zu fliegen. Für *Comanche Hokum* überarbeitet Empire die Grafikengine von *Apache Havoc*. Noch in diesem Jahr soll die Simulation erscheinen, Hoffnungen auf ein verständlicheres Kampagnensystem sollte man sich besser nicht machen.

Pro Pilot 2000

Ohne Pilotenschein abheben

Wie jedes Jahr wird Dynamix auch in diesem Winter eine neue Version der zivilen Flugsimulation *Pro Pilot 2000* veröffentlichen. Die Entwickler wollen damit „den Traum vom Fliegen wahr werden lassen". Ob dazu ein verbessertes GPS-System, ein neues Air-Traffic-Communications-System und eine hawaiianische Szenerie ausreichen, wird sich noch in diesem Jahr zeigen.



Realitätsnähe über alles: Beim Instrumentarium wurde darauf geachtet, daß jeder Schalter der Wirklichkeit entspricht.

Flight Simulator 2000

Verbesserte Grafiken und mehr Städte



Durch Lizenzabkommen mit Cessna, Bombardier und FlightSafety kann Microsoft auf Originaldaten zugreifen.

Für das 17. Jahr der *Flight Simulator*-Serie plant Microsoft enorme optische Verbesserungen. Das neue Grafiksystem wird die ganze Weltkugel mit realistischen Höhendaten und 16-Bit-Texturen darstellen. Zusätzliche 3D-Objekte wie Gebäude, Fahrzeuge, Schiffe und Tower sollen dem Programm die Grafikqualität moderner militärischer Simulationen verpassen. Erste Screenshots zeigen die grafisch aufgewertete Außenhaut der Flugzeuge und auch die Städte sind offenbar dichter bebaut.

Jane's F/A-18

Actionreiche Simulation

Die seit langem erwartete Flugsimulation *Jane's F/A-18* wird doch noch in diesem Jahr erscheinen. Wie Jane's Combat Simulation verlauten ließ, wird der Spieler eine Staffel von F/A-18 kommandieren, die land- und trägerbasiert Bodenziele angreift. Für das Programm hat Jane's eine neue Terrain-Engine sowie neue Routinen für das physikalische Modell entwickelt. In *US Air Force,* der zweiten Jane's-Flugsimulation, mißt sich der Spieler mit computergesteuerten Piloten und kämpft in einem Trainingscamp um den Titel „Top-Pilot der USAF".



Animierte Wasserflächen und echter Seegang werden die Landung auf einem Flugzeugträger erschweren.



MiG Alley

Jets über Korea

Die seit langem angekündigte Flugsimulation *MiG Alley* steht kurz vor der Fertigstellung. Simuliert werden der Koreakrieg und seine wichtigsten Flugzeuge: F86 Sabre, F84 Thunderjet, F80 Shooting Star, P51 Mustang und die namensgebende MiG 15. *MiG Alley* ist eine reine Dogfight-Simulation, langweilige Bodenkämpfe und Raketeneinsätze sind daher nicht zu erwarten. Auf Wunsch kann man Staffeln und ganze Geschwader führen und deren Einsätze bis ins letzte Detail planen. Für die Landschaftsgestaltung wurden historische Luftaufnahmen ausgewertet, auch die Kampagne stützt sich während der ersten Einsätze auf geschichtliche Fakten.



Dicke Luft: Über 100 Flugzeuge können gleichzeitig unterwegs sein.

Gunship 3

Erste Screenshots

Auf der E3 zeigte MicroProse bewegte Bilder und erste Screenshots von ihrer Helikoptersimulation *Gunship 3*. Wie auch bei den beiden Vorgängern dürfte das Spiel neue Maßstäbe für die Grafik in diesem Genre setzen – vorausgesetzt, daß die Programmierer die Darstellungsgeschwindigkeit noch drastisch erhöhen. Hierfür haben sie noch ein knappes halbes Jahr Zeit, denn MicroProse hält nach wie vor an einem Veröffentlichungstermin im Jahre 1999 fest.



Mit Gunship 3 kehrt eine Simulationslegende auf die Monitore zurück.





Die aktuellen Versionsnummern diverser Spiele:

Spiel	Version	Ausgabe
Alpha Centauri	v2.0 Beta (eng)	05/99
Anno 1602 – NINA	v1.3	06/99
Anno 1602	Patch #4 (deu)	05/99
Apoche Havoc	v1.1d (engl)	07/99
Baldur's Gate	v1.14315 (int)	05/99
Bundesliga Manager 98	v2.0b (deu)	07/99
C&C Red Alert	v1.08(deu)	05/99
C&C Red Alert MP	v3.03 (deu)	05/99
Civilization II Gold	v1.3 (d)	07/99
Colin McRae Rally	(euro)	03/99
Descent 3	v1.1.1 Demo Patch (engl)	06/99
Descent 3	v1.1.1 Demo Slidepatch (engl)	06/99
Descent: FreeSpace	v1.06 (us)	06/99
Die Siedler 3	v1.34 f. a. Versionen (deu)	07/99
Expendoble Patch #1	(int.)	07/99
Falcon 4.0	v1.06 (deu)	06/99
Falcon 4.0	v1.06 (us)	06/99
FIFA 99	v1.11 (eng)	05/99
Final Fantasy 7	Cyrix/Riva	01/99
Gongsters	Patch#4 (eng)	07/99
Grand Touring	Patch #2 (eng)	05/99
Hell-Copter	Patch#1 (eng)	07/99
Heretic 2 Enh. Pack	v1.06 (engl)	07/99
Heroes of Might and Magic III	v1.1 (eng)	07/99
Imperialism 2	v1.02	06/99
Jogged Alliance 2		07/99
King's Quest 8	v1.0.0.3 (eng)	06/99
Kurt	v1.12 (deu)	05/99
Lamantation Sword	Multipl.-Fix (deu)	07/99
Lands of Lore 3	v.1.06 J (engl)	07/99
Links LS 99	v1.21 (eng)	07/99
MechWorrior 3	Demo Patch	06/99
Metro Police	v1.4	07/99
Myth 2	v1.2.1 (eng)	06/99
Myth- The Fallen Lords	V1.3 Final (eng)	07/99
NASCAR Revolution	v1.02 (engl)	07/99
Need for Speed 3	Patcher	02/99
Nice 2	v1.04 (deu)	07/99
Populous - The Beginning	v1.01	03/99
Quest for Glory 5	V1.2 (eng)	07/99
Racing Simulation 2	D3D v1.05	05/99
Racing Simulation 2	v1.03	03/99
Racing Simulation 2	3Dfx v1.06 (eng)	06/99
Racing Simulation 2	D3D v1.06 (eng)	06/99
Railroad Tycoon 2	v1.03	03/99
Return To Krondor	v1.0.0.6	03/99
Rollercoaster Tycoon		06/99
Speedbusters	Patch#2 (deu)	07/99
StarCraft	v1.05 (eng)	05/99
StarCraft: Brood War	v1.05 (eng)	05/99
StarSiege	V1.002 (eng)	07/99
Starsiege Tribes	v1.41 von v1.40 (engl)	07/99
Starsiege Tribes	v1.41 von v1.0 (engl)	07/99
Starsiege Tribes	v1.41von v1.3 (engl)	07/99
Thief: Dark Projekt	v1.33 (eng)	05/99
Tomb Raider 3	Patch #1	03/99
Total Annihilation	v3.1 (eng)	07/99
Turok 2	v1.04 (eng)	05/99
Ultim@te Race Pro	v1.5 (engl)	07/99
Unreal	v2.24 (engl)	07/99
Unreal	v220Beta	03/99
Unreal Cyrix Beta	v2.02 (engl)	07/99
Vermeer	v1.57 (deu)	07/99
Warzone 2100	v1.02 (deu)	07/99
Worms Armageddon	Patch #1 (eng)	07/99

* Neuzugänge sind farbig gekennzeichnet. Alle beschriebenen Patches finden Sie auf der aktuellen Cover-CD-ROM.

Bundesliga Manager 98

BM 98 kompatibel zu Win 98

Der aktuelle Patch v2.0b behebt drei wesentliche Kritikpunkte des *Bundesliga Manager 98*: Das Speichern von Spielständen ist nun auch auf FAT-32-Partitionen mit einer Größe von über 2 GByte möglich, die Bundesliga existiert nach dem Jahr 2014 weiter und der Editor erlaubt nun für sämtliche Mannschaften aller Ligen das Editieren der Spielerbilder. Damit die neue Version, vor allem die Spielerbilder, einwandfrei funktioniert, sollte man die Datei „Sppic.bin" aus dem Verzeichnis „Spbilder" auf der Festplatte löschen und per Hand von CD kopieren. Anschließend muß der Schreibschutz der Datei entfernt werden.



Vor allem Langzeitspieler, die mit ihrem Verein mehr als 16 Saisons durchstehen, freuen sich über das Update.

Die Siedler 3

Synchroner wuseln

In *Die Siedler 3* konnte es zu Abstürzen kommen, wenn Güter, für die keine Warenverteilung eingestellt werden kann (zum Beispiel Schwefel, ein Werkzeug oder eine Waffe), die höchste Transportpriorität zugewiesen bekamen. Zudem konnte es im Multiplayer-Modus insbesondere bei der Bewegung großer Truppenverbände zu vereinzelten Desyncs kommen. Mit dem Patch v1.34 wurden beide Probleme behoben.

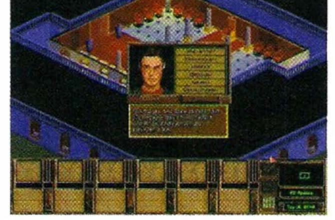


Ausgereift: Der aktuelle Patch muß nur noch selten auftretende Programmfehler des Aufbaustrategiespiels beheben.

Jagged Alliance 2

Gameplay verbessert

Der Bugfix zum Strategieknüller von TopWare Interactive beseitigt unter anderem verschiedene AI-Blockierungen und gestattet nun den Positionstausch zweier Söldner. Das selten auftretende Problem, daß das Spiel im Echtzeitmodus extrem langsam wurde, während Feinde im Sektor waren, wurde ebenfalls beseitigt. Zahlreiche Crash-Fixes sollen zudem dafür sorgen, daß *Jagged Alliance 2* nun nicht mehr abstürzt. Auch am Gameplay wurden etliche Verbesserungen vorgenommen, die Missionen gestalten sich nun deutlich logischer.

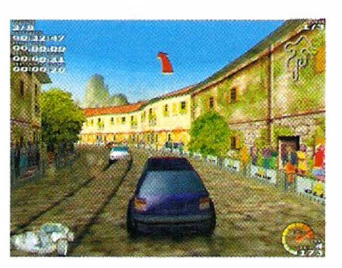


Die überarbeitete Programmlogik senkt den Frustfaktor des Spiels erheblich.

Nice 2

Netzwerkbeschränkungen gelockert

Der seit langem angekündigte Patch 1.0.4 ermöglicht Netzwerkspiele für bis zu 8 Spieler mit nur einer Vollversions-CD. Rekorde werden nun korrekt abgespeichert, Geld für die Mietfahrzeuge wird aber immer noch nicht abgezogen. Ebenfalls konnte die Limitierung auf 30 Autos im Fahrzeugpark nicht aufgehoben werden. Als kleine Entschädigung für die lange Wartezeit hat Synetic diesem Update noch drei zusätzliche Autos aus dem *Nice 2-Tune-Up* (Test auf Seite 110) beigepackt.



Die drei mitgelieferten Fahrzeuge des Tune-Ups sind nicht im Internet erhältlich

Expendable

Sidewinder-Problem gelöst

Microsofts aktuelle Treiber für Sidewinder-Joysticks sorgten bei *Expendable* dafür, daß die Joystick-Empfindlichkeit nicht verändert werden konnte. Auch die Krafteinstellung für Force-Feedback-Eingabegeräte erwies sich in einigen Fällen wirkungslos. Der Patch #1 paßt *Expendable* an die Treiber an.



Die übersensible Steuerung hatte bislang vielen Spielern den Spaß verdorben.

Lands of Lore 3

Sackgassen geöffnet

Mit dem englischsprachigen Patch v1.06 J zu Westwoods jüngstem Rollenspiel führt die Direct3D-Initialisierung nicht mehr zu Abstürzen und funktioniert auch korrekt auf Rechnern mit mehreren 3D-Karten (zum Beispiel TNT und Voodoo). Alle transparenten Texturen werden nun fehlerfrei dargestellt. Abstürze beim Wechseln der CDs, nach dem Abspielen einer Videosequenz oder bei Verwendung von Microsofts Active Desktop sollten nicht mehr vorkommen. Wichtige Gegenstände bleiben nun sichtbar. Auch am Spielinhalt wurde gearbeitet: Probleme mit Quests und Teleportern wurden entfernt und einige Sackgassen im Gameplay beseitigt.



Die verzweifelte Suche nach unsichtbaren Gegenständen hat endlich ein Ende.

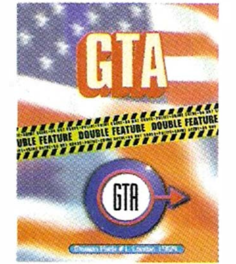
COLLECTIONS & BUDGET

In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Titel	Empf. VK.
Blue Byte Classics	
Game, Net & Match	DM 29,95
Incubation Mission-CD	DM 29,95
Microsoft	
Age of Empires Gold	DM 79,--
Ubi Soft	
Army Men	DM 29,95
Das Fünfte Element	DM 29,95
Gex 3D	DM 29,95
Might & Magic Gold	DM 49,95
Pandemonium 2	DM 29,95
Rayman Gold	DM 49,95
Red Line Racer	DM 29,95
Classic (Electronic Arts)	
Lands of Lore 2	ca. DM 40,-
Ultima Collection	ca. DM 40,-
Smile & Buy	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Grand Prix 2	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Trivial Pursuit	DM 29,95
Transport Tycoon Deluxe	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM: Apocalypse	DM 29,95
Koch Media	
Autobahn Raser	DM 39,95
Hammerpreise (Empire)	
F/A-18 Korea	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95
Tomb Raider 2 – Director's Cut	DM 49,95
Cool 200 (GT Interactive Value)	
Bowlda Dash	DM 19,95
Dionakra	DM 19,95
Stone Age	DM 19,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Der Industriegigant	DM 29,95
Dethkarz	DM 29,95
Flottenmanöver	DM 29,95
Floyd	DM 19,95
Herrscher der Meere	DM 19,95
Holiday Island	DM 29,95
Mayday	DM 29,95
Perry Rhodan	DM 39,95
Starshot	DM 49,95
Titanic	DM 49,95
Wargasm	DM 39,95
Softgold	
GP 500 ccm	DM 50,-
Monkey Island 3	DM 50,-
Rent-A-Hero	DM 50,-
Sierra Classics	
Larry Laffer 1-7	DM 59,95

GTA Double Pack

Doppelter Einsatz

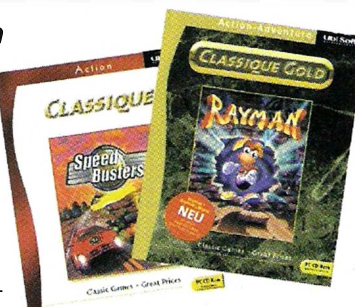


Günstiger als die Polizei erlaubt: der Double Pack.

Das makabre Actionspiel *Grand Theft Auto* von DMA Design finden Sie im Laden inzwischen für weniger als 40 Mark. Sie hätten gerne obendrein das Zusatzpaket *GTA London*, das soeben auf den Markt gekommen ist? Dann greifen Sie doch zum *GTA Double Pack*, den Take 2 geschnürt hat. Die unverbindliche Preisempfehlung liegt bei fairen 80 Mark.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut

Classique Line

Ubi Softs Greatest Hits

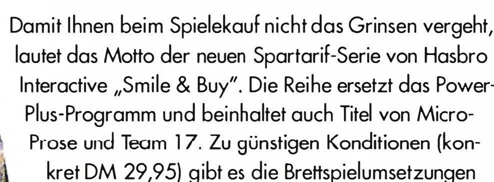


Gesammelte Werke: Die Gold-Edition umfaßt alle bisherigen Rayman-Titel.

Ab 11. Juni sind weitere Titel in Ubi Softs Classique Linie erhältlich: Die Plattformhüpfereien *Gex 3D* und *Pandemonium 2*, die Rennspiele *Speed Busters* und *Red Line Racer*, das Strategiespiel *Army Men* und das Action-Adventure *Das Fünfte Element* sind für jeweils DM 29,95 erhältlich. Darüber hinaus sind zwei Spielesammlungen à DM 49,95 erhältlich: *Might & Magic Gold* enthält die Rollenspiele *Might & Magic 1-5* (jeweils in der englischen Version) und die deutsche Fassung von *Might & Magic 6*. *Rayman Gold* bündelt den ersten *Rayman*-Teil, *Rayman's World* und den *Rayman Fanpack* mit 40 Levels, die von treuen Fans des Jump&Run-Helden gestaltet wurden.

Smile & Buy

Hasbro-Klassiker günstiger

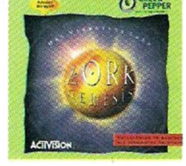


Achten Sie beim nächsten Einkauf auf die auffälligen Smile&Buy-Aufsteller.

Damit Ihnen beim Spielekauf nicht das Grinsen vergeht, lautet das Motto der neuen Spartarif-Serie von Hasbro Interactive „Smile & Buy". Die Reihe ersetzt das Power-Plus-Programm und beinhaltet auch Titel von Micro-Prose und Team 17. Zu günstigen Konditionen (konkret DM 29,95) gibt es die Brettspielumsetzungen *Flottenmanöver* und *Trivial Pursuit*, dazu die Strategiespiele *Civilization 2*, *Worms 2*, *Grand Prix Manager 2*, *Transport Tycoon Deluxe* und *X-COM: Apocalypse*, die geniale Rennsimulation *Grand Prix 2*, das Action-Adventure *Dark Earth*, die Panzersimulation *M1 Tank Platoon 2* und schließlich das Billardspiel *Arcade Pool 2*.

Zork: Nemesis

Green-Pepper-Neuzugang



Zork: Nemesis besteht aus drei CD-ROMs und einem Handbuch.

„Verborgen im dunkelsten Winkel des Unterirdischen Reichs verwüstet ein schrecklicher Dämon das Land" – das können Sie doch nicht zulassen, oder? Novitas hat das Activision-Adventure *Zork: Nemesis* in seine Green-Pepper-Sammlung aufgenommen. Mittels Z-Vision-Technologie genießen Sie einen recht eindrucksvollen 360°-Panoramablick auf die gerenderte Umgebung; hinzu kommt eine gute Stunde an Videosequenzen. Knifflige Puzzles, schicke 3D-Grafik und die spannende Atmosphäre sind den Preis von DM 12,95 mehr als wert. **Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut**

Blue Byte Classics

Himmlische Angebote

Gute Nachrichten für jene, die sich kürzlich den preislich reduzierten 3D-Taktik-Knüller *Incubation* zugelegt haben: Auch das dazugehörige *Mission-Pack* kostet ab sofort nur noch DM 29,95. Für die halbwegs realistische, aber vor allem bezüglich der Computergegner enttäuschende Tennissimulation *Game, Net & Match* verlangt Blue Byte mittlerweile einen einigermaßen realistischen Preis: Für weniger als 30 Mark gehört das Sportspiel Ihnen. Nach wie vor erhältlich: die *Total Heaven*-Spielesammlungen für jeweils 70 Mark. Folge 1 umfaßt die drei Strategie-Superhits *Civilization 2*, *SimCity 2000* und *Die Siedler 2*. Folge 2 besteht aus *Extreme Assault* (3D-Action), *Flying Corps Gold* (Flugsimulation) und *Worms 2* (Strategie).

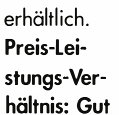


Während sich das Incubation Mission Pack klar an Profis richtet, bilden Einsteiger die Zielgruppe für Game, Net & Match.

Pepper Pack 2

Nachgepfeffert

Nach dem großen Erfolg des ersten *Pepper Packs* legt Novitas einen Nachfolger auf. DM 29,95 kostet das Paket mit *Interstate '76* (Actionspiel im 70er-Jahre-Stil), das Denkspiel *Shanghai Great Moments*, das witzige Jump& Run *Pitfall: The Mayan Adventure*, eine Minigolf-Simulation und dem Action-shooter *Fire Fight*. Der Pepper Pack ist ab Juni erhältlich.
Preis-Leistungs-Verhältnis: Gut





Novitas hat ein qualitativ und spielerisch bunt gemischtes Quintett zusammengestellt.



Spellbound-Chef Armin Gessert hat Airline Tycoon und Death Valley mitentwickelt

Wie ist die Idee zu Death Valley entstanden?
Es war schon lange unser Traum, ein Spiel in diesem Genre verwirklichen zu können. Ausschlaggebend war eigentlich ein gemütlicher Fernseh-Abend bei mir zu Hause, als wir uns den Sergio-Leone-Film *Spiel mir das Lied vom Tod* anschauten. Die Szene, in welcher Banditen auf einen Zug warten, wird man auch in *Death Valley* wiederfinden ...

Wie erklärt Ihr Euch, daß der Wilde Westen bisher kaum als Szenario für ein Spiel diente?
Es könnte daran liegen, daß man sich unter Western nur Cowboys und Indianer aus Hollywoods Filmkiste vorstellt. Als Western-Fans hatten wir einfach den Mut, dieses Thema anzugehen. Die Zeit ist reif für rauchende Colts.

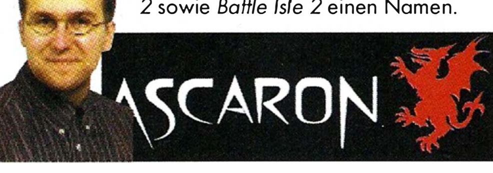
Was hat Euch an Commandos besonders beeindruckt?
Die realistische Grafik und dann die Spielidee mit den Blickwinkeln (Sichtfelder) der Gegner.

Was hat Euch an Commandos besonders gestört?
Daß die Missionen nicht durch eine motivierende und abwechslungsreiche Story verbunden waren.

Gehen wir recht in der Annahme, daß es Death Valley ohne Commandos niemals gegeben hätte?
Es war genau umgekehrt. Wir haben so viel *Commandos* gezockt, daß ich dachte, *Death Valley* wird nie fertig werden. Alle spielten nur ...

Ascaron
Siedler-2-Grafiker verpflichtet

Die Gütersloher Firma Ascaron (*Anstoß 2*) hat die Verpflichtung von Christoph Werner als Chefgrafiker bekannt gegeben. Werner machte sich vor allem mit den Animationen und Illustrationen zu den Blue-Byte-Bestsellern *Die Siedler 1* und *2* sowie *Battle Isle 2* einen Namen.



Eidos Interactive
Neue Lara enthüllt

Das bisherige Lara-Croft-Model Nell McAndrew hängt den Rucksack an den Nagel. Für den US-Playboy wird sich die Schönheit auch noch einiger weiterer Kleidungsstücke entledigen. Also braucht Eidos ein Ersatz-Mädel, das auf Messen und Veranstaltungen die *Tomb Raider*-Heldin mimt. McAndrews Nachfolgerin heißt Lara Weller und hatte ihren ersten Auftritt auf der Spielemesse E3. Ms. Weller kann's noch gar nicht fassen: „Je mehr ich darüber nachdenke, desto aufregender finde ich die ganze Idee." Die Hauptrolle im angekündigten *Tomb Raider*-Film wird allerdings eine andere, noch nicht bekannt gegebene Dame spielen.



TOP TEN CD-ROM-SPIELE

Platz	Tendenz	Titel
1	neu	Jagged Alliance 2
2	neu	Civilization: Call To Power
3	neu	X-Wing Alliance
4	neu	Commandos: Auftrag der Ehre
5	neu	You don't know Jack 2
6	↓	Rollercoaster Tycoon
7	↓	Die Siedler 3
8	↓	SimCity 3000
9	neu	Age of Empires Gold-Edition
10	↓	Sid Meier's Alpha Centauri

Crave Entertainment
C&C-Designer verpflichtet



Crave Entertainment – nie gehört? Kein Wunder, denn die Firma produziert hauptsächlich Videospiele für die Sony PlayStation und das Nintendo 64. Durch den Vertrag mit Liquid Entertainment wird sich dies ändern, denn das kalifornische Studio entwickelt für Crave ein Echtzeitstrategiespiel mit Mehrspieler-Schwerpunkt. So, und jetzt der eigentliche Clou: Liquid setzt sich aus ehemaligen Mitarbeitern von Westwood Studios, Blizzard, Origin und anderen prominenten Herstellern zusammen und wurde von *C&C 2: Alarmstufe Rot*-Designer Ed Del Castillo gegründet. Zwischenzeitlich war Mr. Castillo auch bei Origin als Projektleiter für das Rollenspiel *Ultima 9* verantwortlich, ehe man sich wegen konzeptioneller Meinungsverschiedenheiten im Sommer vergangenen Jahres trennte.

Konami und Microsoft

Metal Gear Solid für PC



Wie in Dark Project: Der Meisterdieb kommt es auch bei Metal Gear Solid mehr auf präzises Timing als auf planloses Rumgeballere an.





Der japanische Videospiele-Gigant Konami wird die Microsoft-Hits *Age of Empires, Monster Truck Madness* und *Microsoft Golf* für Konsolen umsetzen. Was PC-Spieler von diesem Lizenzabkommen haben? Umgekehrt darf Microsoft den PlayStation-Bestseller *Metal Gear Solid* (ähnelt spielerisch dem Action-Adventure *Dark Project: Der Meisterdieb*) umsetzen; ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Weitere Titel auf Grundlage dieser Kooperation sollen folgen.

TELEGRAMM

+++ Eidos Interactive hat sich mit 25% am spanischen *Commandos*-Entwickler Pyro Studios beteiligt. Dadurch sichert sich Eidos die Vertriebsrechte an allen weiteren Pyro-Spielen wie beispielsweise *Commandos 2*. +++ Die Ex-Westwood-Designer Lewis Peterson (*Dune 2000*) und Erik Yeo (*C&C 3: Tiberian Sun*) werden vorerst kein neues PC-Projekt angehen. Durch einen Vertrag mit Konsolenspezialist Midway wird sich deren Firma 7 Studios zunächst einem Action-Titel für die PlayStation 2 widmen. +++ Nach dem Aus für die PC-Marke Psygnosis übernimmt GT Interactive alle laufenden Projekte, darunter das Action-Adventure *Drakan*. +++ CDV geht an die Börse: Der unter anderem durch die Erotik-WiSim *Wet* bekannt gewordene Softwarehersteller aus Karlsruhe wird voraussichtlich ab Herbst an der Frankfurter Börse gelistet. +++ Lara Croft ist erneut der Star in einem TV-Spot: Die *Tomb Raider*-Primaballerina wirbt in Großbritannien für Lucozade-Energy-Drinks. +++ Titus übernimmt Interplay (*Baldur's Gate, Descent 3*): Durch weitere Aufkäufe kontrolliert der französische Hersteller Titus inzwischen mehr als 50% der Interplay-Aktien. +++ Eidos Interactive wird alle Spiele des Herstellers Timeline Studios vermarkten. Gegründet wurden die Timeline Studios vor kurzem von Bestseller-Autor Michael Crichton (*Jurassic Park, Congo*). Der erste Titel soll Mitte 2000 erscheinen. +++ *Close Combat 4* wird nicht mehr von Microsoft, sondern künftig von Mindscape auf den Markt gebracht. Zusammen mit den SSI-Spielen entwickelt sich Mindscape-Mutter TLC damit zum bedeutendsten Anbieter historischer Strategiespiele. +++ Der ehemalige *WarCraft 2*- und *Dark Reign*-Designer Ron Millar und seine Kollegen Redline Studios haben sich von Activision getrennt und suchen für ihr Rollenspiel *Third World* einen neuen Partner. +++

UND NUN ZUR WERBUNG

Besucher unserer Homepage (http://www.pcgames.de) und Tausende von Lesern haben über die besten Anzeigen in PC Games 6/99 abgestimmt und folgende Kandidaten auf die ersten drei Plätze gewählt:

1. Mercurial 2 (Nike)

Und womit soll Ronaldo jetzt durch den Flughafen kicken, hm?



2. Commandos: Im Auftrag der Ehre (Eidos)

Wahre Strategiespieler geben sich die Ehre.

3. Barmer Versicherung

Besser die Barmer: Platz 3 für das heitere Beruferaten.



Auch diesmal suchen wir wieder die schönsten und witzigsten Anzeigen dieser Ausgabe. Schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Produkts auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 18. Juni 1999 an folgende Adresse:

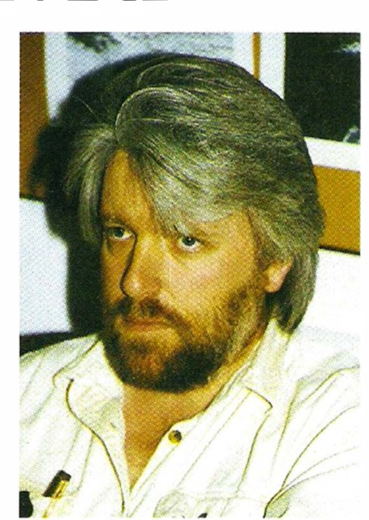
COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Games ▮ Anzeige des Monats ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn große Spielepakete. Anzeigen der COMPUTEC MEDIA sind von der Wertung ausgeschlossen.

Electronic Arts

Paul Grace geht

Spieldesigner Paul Grace, unter anderem verantwortlich für *Advanced Tactical Fighters* (*ATF*) und *AH-64 Longbow*, hat den Simulationsspezialisten Jane's (eine Electronic-Arts-Tochter) mit unbekanntem Ziel verlassen. Wer mehr über Paul erfahren möchte, der werfe einen Blick in eine Folge unserer Designer-Portraitserie „Insight" (PC Games 10/98).



Mit Paul Grace verliert Electronic Arts einen seiner profiliertesten Entwickler.



Electronic Entertainment Expo '99

Größer und besser besucht als je zuvor präsentierte sich die wichtigste Spielemesse der Welt. Neue Trends für das kommende Jahrtausend wurden offenbar, Geheimnisse gelüftet und alte Bekannte wieder getroffen.

Das Interesse an Computerspielen war noch nie größer: 55.000 Fachbesucher aus aller Welt zwängten sich in die vier Hallen und zahllosen Gänge des Convention Centers in Los Angeles, um die neuesten Attraktionen zu bestaunen. Drei Tage lang sollten bevorzugt leicht bekleidete Models die Aufmerksamkeit auf die üppigen Messestände lenken, voll aufgedrehte Lautsprecher die des Nachbarn übertönen und Maskottchen wie Bullfrogs Horny oder Ubi Softs Rayman sich einen Weg durch die geschäftigen Massen bahnen. Einer der Trends, der sich durch die gesamte Branche zog, war der fast völlige Verzicht auf Vorführungen hinter verschlossenen Türen. Bis auf wenige Ausnahmen präsentierten die Hersteller ihre neuen Titel offen am Stand oder nahmen sie erst gar nicht mit nach Los Angeles – wie zum Beispiel das überraschenderweise fehlende *Unreal 2* oder EAs Formel-1-Spiel. Das führte dazu, daß eine überragende Mehrheit der gezeigten Spiele bereits in der einen oder anderen PC-Games-Ausgabe vorgestellt wurde. Viele Versionen waren aber deutlich aktueller und demonstrierten überzeugend ihre Vorzüge. Insgesamt ist das Niveau der kommenden Titel deutlich höher als früher, der Wettbewerb wird dadurch noch härter für die Entwickler werden. Eine der Konsequenzen aus der von *Command & Conquer* und *WarCraft 2* eingeleiteten Schwemme an Echtzeitstrategiespielen kommt ab Weihnachten voll zum Tragen: Gerade mal eine Handvoll neuer (und wenig innovativer) Titel in diesem Genre wurde angekündigt. Der Trend geht dagegen hin zum 3D-Action-Adventure à la *Tomb Raider* und *Half-Life*. Nahezu jeder Hersteller hat mindestens einen solchen Titel im Programm, wobei sich immer mehr die lizenzierten 3D-Engines von id Software und Monolith als Grundlage durchsetzen. Auch die Zahl der neu angekündigten Flugsimulationen nahm stark ab, wogegen die Rollenspiele weiter im Aufwind sind. Um Ihnen die wirklich heißen Titel für Herbst/Winter 1999 und das folgende Jahr zu präsentieren, haben wir diesen Produkten mehr Platz gewidmet. Zu anderen interessanten Spielen finden Sie aktuelle Informationen sowie die neuesten Bilder im Anschluß. Auf absolute Gurken oder mittelmäßige Langweiler haben wir daher völlig verzichtet.

Florian Stangl ■

INDEX

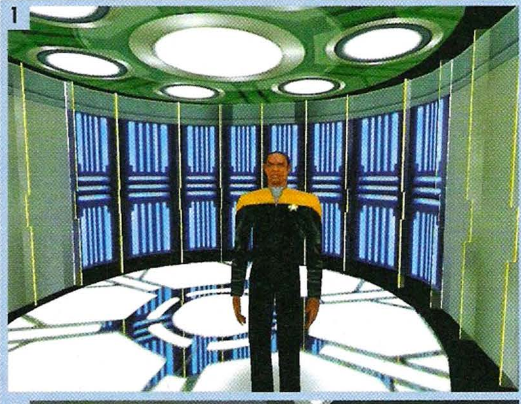
Star Trek: Voyager - Elite Force

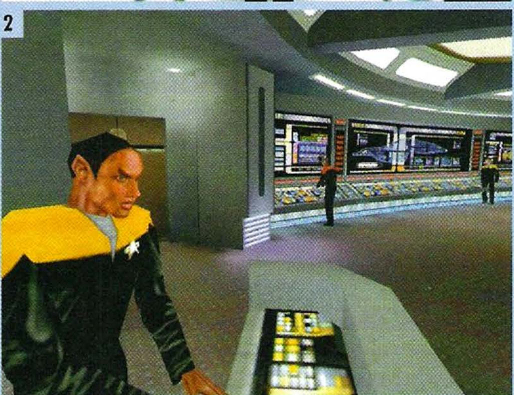
Daß sich Activision die exklusiven Lizenzrechte an der Star-Trek-Serie für die nächsten zehn Jahre sichern konnte, ist seit längerem bekannt. Anläßlich der E3 durften sich Fans erstmals von der Qualität der Titel überzeugen.

Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer: „Activision macht *Star Trek* mit der *Quake 3*-Engine". Fans der Serie fügten dieser Meldung aber dennoch ein skeptisches „Und wer macht das Spiel?" hinzu. Das Problem: *Klingon Honor Guard* verfügte über die ausgezeichnete *Unreal*-Engine, konnte aber trotzdem nicht restlos überzeugen. Activision legt seine Lizenz jedoch in bewährte Hände. *Star Trek: Voyager – Elite Force* wird von Raven Software entwickelt, die zuletzt mit *Hexen 2* einen Riesenerfolg für sich verbuchen konnten.
Voyager wird – mit der *Quake 3*-Engine im Hintergrund – natürlich ein lupenreiner Actiontitel, der aus der Ich-Perspektive gespielt wird.
Die Story basiert auf der Fernsehserie: Die Besatzung der USS Voyager befindet sich auf einer scheinbar unendlichen Reise zurück in ihren Heimatquadranten und trifft dabei auf fremde Zivilisationen, die nicht immer an diplomatischen Beziehungen interessiert sind. Daher wurde die Sondereinheit „Elite Force" gegründet, die sich um alle unangenehmen Begegnungen kümmert.

Viele Einsätze spielen natürlich auf der Voyager. Auf der Brücke kann zum Beispiel mit Captain Janeway und ihrer Crew Bekanntschaft gemacht werden. Atemberaubend ist bei diesen „Erkundungstouren" vor allem der hohe Detailgrad, mit dem einzelne Personen dargestellt werden. Das gilt auch für die Umgebungsgrafik, allerdings kommt das erst in den späteren Missionen zur Geltung, wenn zum Beispiel auf einem Raumschiff der Borg gekämpft werden muß – die kalten Korridore der Voyager fordern die zugrundeliegende Grafikengine nicht gerade heraus. Erscheinen soll dieses Spiel im Frühjahr 2000, also einige Zeit nach der Veröffentlichung von *Quake 3*.

STAR TREK
DEEP SPACE NINE
THE FALLEN







1 Sicherheitsoffizier Tuvok wartet im Transporterraum der Voyager. Die Quake-3-Engine erlaubt runde Oberflächen und tolle Lichteffekte. **2** Tuvok an der Kommunikationskonsole. Die Brücke ist der zentrale Ausgangspunkt aller Maßnahmen zur Verteidigung der USS Voyager. **3** Die Borg wollen auch die USS Voyager „assimilieren". Ob es ihnen gelingt, hängt von den Fähigkeiten und vom Geschick des Spielers ab.

Die Firma Activision zeigte insgesamt drei Titel, die unter der erst kürzlich erworbenen Star-Trek-Lizenz vermarktet werden. Warum dabei das Star-Trek-Trio vom Actionspiel Voyager angeführt wird? Es basiert auf der brandheißen Quake-3-Engine!



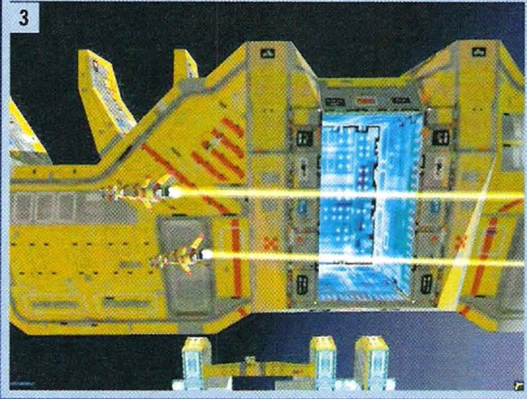
Homeworld

Relics Aaron Kambeitz, künstlerischer Leiter für Homeworld, hatte viel Spaß daran, Skeptiker zu überzeugen. „Viele konnten nicht glauben, daß ein 3D-Strategiespiel im Weltraum leicht zu bedienen sein kann", erzählt er. „Nach zwei Minuten konnten sie gar nicht mehr aufhören zu spielen."

Eines der ganz wenigen Highlights im Strategiesektor könnte Homeworld werden. Sierras pompöses 3D-Spektakel im Weltraum sieht nicht nur spektakulär aus, sondern besitzt auch genügend spielerische Tiefe, um selbst 3D-Skeptiker zu überzeugen.

Für viele ist es schon schwer genug, eines der Raumschiffe in Spielen wie *X-Wing Alliance* durch den Weltraum zu steuern. Kein Wunder, daß so mancher sich fragt, wie man dann um Himmels willen bei einem 3D-Strategiespiel im unendlich weiten Weltraum die Übersicht behalten solle. Relic Entertainment kann diese Frage beantworten, indem einfach die Steuerung so clever gelöst wurde, daß nach ganz kurzer Eingewöhnungszeit jeder seine Einheiten im dreidimensionalen Raum befehligen kann. In *Homeworld* steuern Sie die Schiffe eines Volkes, das irgendwo im Weltall gestrandet ist und zur Erde zurückkehren muß. Auf diesem langen Weg geraten Sie mit allerlei Piraten, Konkurrenten und Außerirdischen aneinander, die nur mit geschickt eingesetzten Strategien beseitigt werden können. Ihr Mutterschiff dient Ihnen dabei als Basis, von der aus Sie Sammler zu Asteroiden schicken, um Rohstoffe zu gewinnen, die dann im Fabrikschiff in eine Vielzahl von Raumschiffen umgewandelt werden. Auf dem Forschungsschiff tüfteln Wissenschaftler neue Technologien aus, um mit den immer stärker werdenden Gegner klarzukommen. *Homeworld* besitzt trotz des ungewöhnlichen Aussehens viele spielerische Ähnlichkeiten zu Titeln wie *Command & Conquer* oder *StarCraft* – ab Herbst dieses Jahres dürfen Sie voraussichtlich auf dem Mutterschiff anheuern.





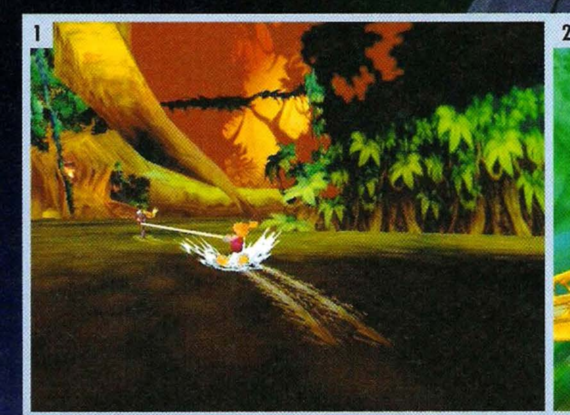
1 Die verschiedenen Raumschiffstypen sind gut voneinander zu unterscheiden. Auch die Steuerung ist durchdacht und schnell zu erlernen – trotz der drei Dimensionen. **2** Die spannenden Weltraumgefechte könnten direkt aus einem Kinofilm stammen, in dem Sie Regie führen. **3** Die Größenunterschiede der einzelnen Einheiten sind beträchtlich.

Rayman 2

Klein, aber oho! Rayman 2 mag zwar wie ein Kinderspiel aussehen, doch tritt es eher in die Fußstapfen von Lara Croft in Tomb Raider. Der knuffige Held begeistert durch die fast unbegrenzten Möglichkeiten, die Levels zu meistern, sowie durch die filmreife Cartoon-Grafik.

Raymans geistiger Vater, Michel Ancel, bringt es auf den Punkt: „Das Ziel ist inzwischen nicht mehr, von einem Level zum nächsten zu gelangen, sondern eine Geschichte zu erzählen." Bei *Rayman 2* gelingt das ganz gut, doch wird der Spieler zuerst von der butterweich animierten 3D-Grafik im professionellen Cartoon-Stil geblendet. Hat man sich an die detaillierten und mit 60 Bildern pro Sekunde dargestellten Levels gewöhnt, fallen erst die wie selbstverständlich wirkenden und unbegrenzt erscheinenden Aktionen von Rayman auf. Springen, Wasserskifahren, Klettern, Tauchen, Laufen, Hangeln, Fliegen und so weiter werden vom Spieler schnell als völlig natürlich angesehen, was nicht zuletzt der hervorragenden Steuerung zu verdanken ist. Michel Ancel und sein Team sorgen auch dafür, daß die Levels nicht nur abwechslungsreich, sondern auch auf viele verschiedene Arten lösbar sind. Verschiedene Transportmittel und halsbrecherische Stunteinlagen erinnern an die Güteklasse von Kinofilmen aus dem Hause Disney, wobei versteckte Levelabschnitte für willkommene Abwechslung sorgen sollen. Zusammen mit den intelligent agierenden Widersachern Raymans entsteht so ein packendes Action-Adventure mit viel Humor, Tiefgang und Spielspaß.

Raymans geistiger Vater, Michel Ancel, vor der Statue seines Sprößlings: „Das Ziel ist inzwischen nicht mehr, von einem Level zum nächsten zu gelangen, sondern eine Geschichte zu erzählen."

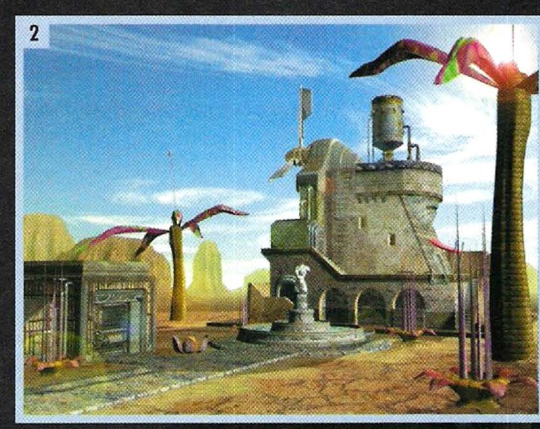


1 Eine der witzigsten Einlagen des humorvollen Spiels ist das Wasserskifahren. Rayman kann fast jedes Objekt in den Levels für seine Zwecke gebrauchen. 2 Grafisch muß sich Rayman 2 mit seinen vielen Details nicht verstecken. 3 Ubi Softs im Herbst erscheinendes Action-Adventure Rayman 2 nutzt vorhandene 3D-Grafikkarten für unzählige Effekte aus.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Selbst wenn Sie kein musikalisches Schwermetall mögen, ist der neue Titel von Ritual Entertainment einen genauen Blick wert. Die Entwickler zeigen erstmals, was mit der Quake-3-Arena-Engine wirklich machbar ist und schicken sich an, auch spielerisch neue Maßstäbe zu setzen.

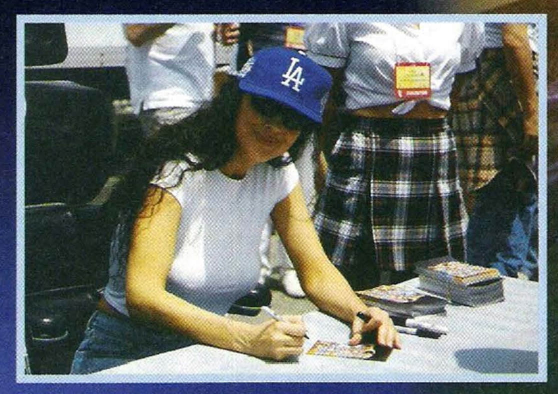






1 F.A.K.K. 2 ist das erste Spiel, das die Fähigkeiten der Quake-2-Engine voll ausnutzen und neue Maßstäbe setzen soll. **2** Die verschiedenen Welten sind eng an den Film sowie den Comic angelehnt und reichen von realistisch über fremdartig bis vollkommen surrealistisch. **3** Die Charaktere sind allesamt ziemlich abgefahren und alles andere als Weicheier.

Es gibt die Musikrichtung Heavy Metal, es gibt den Film *Heavy Metal* und jetzt kommt das Spiel *Heavy Metal*. Irgendwie hat alles miteinander zu tun: Hart, laut und nichts für zarte Gemüter. Auf dem von Gathering of Developers besetzten Parkplatz vor dem Convention Center versteckten sich die Entwickler Ritual Entertainment in einem kuscheligen Wohnwagen, um erstmals *Heavy Metal F.A.K.K. 2* der Öffentlichkeit zu präsentieren. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Film, der in Kürze in die Kinos kommen soll und die Fortsetzung des Kultstreifens *Heavy Metal* ist. Doch keine Angst, die Lizenz schränkt die kreative Freiheit der Designer nicht im geringsten ein. Als Grundlage dient die Grafikengine von *Quake 3 Arena*, die in diesem Spiel erstmals zeigen darf, wie überragend sie wirklich ist. *Heavy Metal* ist ein optisch ungeschlagenes Action-Adventure mit verrückten Charakteren, originellen Waffen und atemberaubenden Landschaften. *Heavy Metal* zeigt so gut wie alle technischen Spielereien, die bis vor kurzem für Computerspiele noch undenkbar waren: runde Objekte, metallische Reflektionen, morphende Landschaften, korrekte Lichtdarstellung und dergleichen – alles in einer bisher nie dagewesenen Qualität. Doch auch spielerisch macht *Heavy Metal* eine gute Figur, was nicht nur für die attraktive Hauptdarstellerin gilt. Obwohl es auf den ersten Blick an Spiele wie *Tomb Raider* erinnert, ist es doch eher ein Actionspiel mit hervorragend inszenierten Kämpfen und kleinen Rätseln, die völlig natürlich in das Level-Design eingebaut sind. Durch den nicht-linearen Aufbau und die Tatsache, daß das Gameplay durch das Vorgehen des Spielers beeinflußt wird, könnte *Heavy Metal F.A.K.K. 2* einer der ganz großen Hits im Frühjahr 2000 werden.



Die mit großen Talenten gesegnete Julie Strain bei einer Autogrammstunde: Als Lebensgefährtin von Kevin Eastman (Macher des Films) wird sie auch in Heavy Metal F.A.K.K. 2 mit von der Partie sein.

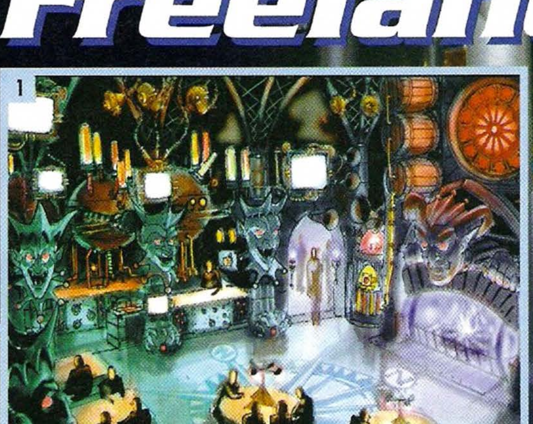


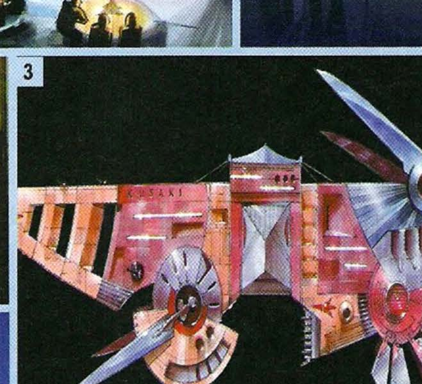
Voll Heavy Metal, Alter! Level Designer Tom Mustaine (links) und Robert M. Atkins, dessen Titel wir beim besten Willen nicht übersetzen können, haben richtig Spaß in ihrem Wohnwagen auf dem von Gathering of Developers gemieteten Parkplatz.

Freelancer

Chris Roberts bleibt dem Weltraum treu. Sein neuer Titel Freelancer hat aber weniger Ähnlichkeit mit Wing Commander als mit Elite oder Privateer. Eine intuitive Steuerung und schier unendliche Möglichkeiten sorgen für Vorfreude.

Den Versuch, Welten zu simulieren, gab es schon öfter. Doch eine ganze Galaxie zum Leben zu erwecken, ist ein ganz anderes Kaliber. Chris Roberts und seine Firma Digital Anvil versuchen es trotzdem und scheinen hervorragende Voraussetzungen zu besitzen. Die frühe Version der Grafikengine stellt alles bisher Dagewesene an Detailreichtum in den Schatten und wird nur vom geradezu epischen Gameplay übertroffen. Sie beginnen als Pilot auf einem von vielen Raumhäfen und tauschen dort mit lebensechten, 3D-animierten Computercharakteren Neuigkeiten aus, sehen sich nach Aufträgen um oder besorgen sich wichtige Ausrüstungsgegenstände für Ihr Schiff. Welche Rolle Sie in *Freelancer* übernehmen wollen, bleibt ganz Ihnen überlassen – Sie dürfen als Händler, Freibeuter, Söldner, Soldat, Forscher oder eine Mischung aus allem durch das Vakuum reisen. Abhängig von Ihren Aktionen verändert sich dann der Spielverlauf. Zum Beispiel gibt es eine Piratenbasis im Inneren eines Asteroiden, die Sie entweder als Gangster verteidigen müssen oder als Soldat einzunehmen versuchen. Die Steuerung ist originell: Sie hebeln nicht wild an einem Joystick herum, sondern klicken mit der Maus auf Buttons, die dem Schiffscomputer sagen, ob er einen Gegner verfolgen, irgendwo andocken oder zu einem bestimmten Planeten fliegen soll. Bei Kämpfen dirigieren Sie nur das Zielkreuz und dürfen ungestört ballern, während der Computer für Sie steuert. *Freelancer* wird nach der Veröffentlichung im Frühjahr 2000 auch als Online-Variante erscheinen, in der andere Spieler die Computercharaktere ersetzen. Chris Roberts will mit speziellen, computergesteuerten Polizeischiffen dafür sorgen, daß das Kräftegleichgewicht der Online-Variante nicht zugunsten der Piraten verschoben wird und friedliche Spieler nur noch in der sicheren Zone von „House Liberty" spielen wollen.





1 Dieser Entwurf zeigt eine der stilistisch vielfältigen Bars, in denen Sie sich mit anderen Piloten unterhalten und neue Aufträge an Land ziehen können. 2 Auf jedem Planeten gibt es eine Regierung, die oft lukrative Geschäfte anbietet. 3 Alle detaillierten Raumschiffe sind leicht ihren Nationen oder Besitzern zuzuordnen.

Der geräumige Stand von Microsoft offenbarte wenig Neues. Um eine Vorführung von Chris Roberts´ Freelancer zu genießen, mußte man sich schon einen Termin im abgeschirmten Vorführraum ergattern.

Kiss: Psycho Circus

Ob man ihre Musik mag oder nicht, eines muß man der Band Kiss zugestehen: Dank ihrer Masken und Kostüme haben sie vier grandiose Charaktere geschaffen, die nach dem Comic Psycho Circus bald auch in einem 3D-Actionspiel Einzug halten werden.

Die Idee klingt verführerisch: Vier übermenschliche Wesen, eine Mischung aus Musikern und Comic-Helden, und die LithTech-Engine von Monolith – zusammen könnte das ein echter Kracher werden. Doch so schnell wollten sich Third Law, die neugegründete Firma einiger „Flüchtlinge" aus John Romeros *Daikatana*-Team, nicht mit der Idee anfreunden. Nachdem sie aber sichergestellt hatten, absolute Entscheidungsgewalt über das Gameplay zu besitzen, sah die Sache anders aus. *Kiss: Psycho Circus* soll ein 3D-Actionspiel werden, das an die Anfänge dieses Genres erinnert. Nicht in puncto Grafik, versteht sich, sondern was das Leveldesign und die Geradlinigkeit der Vorgehensweise betrifft. „Wir wollen zurück zu den Anfängen und dem Spieler so einheizen, daß er regelmäßige Pausen für eine Dusche braucht!", lacht Designer Sverre Kvernmo. Die Idee hinter dem Spiel ist, daß ein Bösewicht namens Nightmare Child beseitigt werden muß, bevor er zu mächtig wird. Der Spieler tritt dabei als Inkarnation der vier Musiker in vier Welten (Erde, Feuer, Wasser, Luft) gegen die wohl abstrusesten Gegner an, die jemals in einem Actionspiel zu finden waren: Clowns auf mechanischen Spinnenbeinen, Einradfahrer mit Flammenwerfer oder Hunderte von Spinnenkrabben fallen über den anfangs schwachen Helden her. Doch in den Levels versteckt finden Sie typische Teile der bekannten Kiss-Kostüme – Plateauschuhe für höhere Sprünge, eine Rüstung für mehr Schutz oder monströse Gürtel als Jetpack-Ersatz. Die Gegner gehen teilweise sehr clever vor und versuchen, Ihnen den Weg abzuschneiden oder Sie in Sackgassen zu locken. Andererseits werden manche bewußt massiv eingesetzt und lassen sich dutzendweise von der Decke fallen, um den Spieler immer wieder zu erschrecken. Die Ähnlichkeiten zu Horrorfilmen wie Hitchcocks *Vögel* sind nicht zu übersehen. Bis zum Erscheinen Anfang 2000 wird es natürlich auch einen deftigen Mehrspieler-Modus geben.

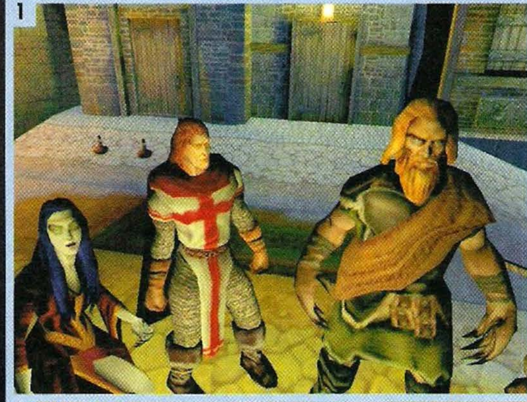


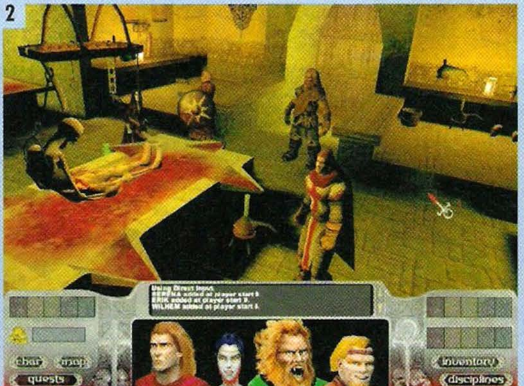
1 Jeder Gegner besitzt im Kampf unterschiedliche Taktiken und Schwachstellen. 2 Dieses mit der 3D-Engine dargestellte Bild zeigt den detaillierten Helden und die gefährlichen Spinnenkrabben, die durch ihre Masse für Panik sorgen können.

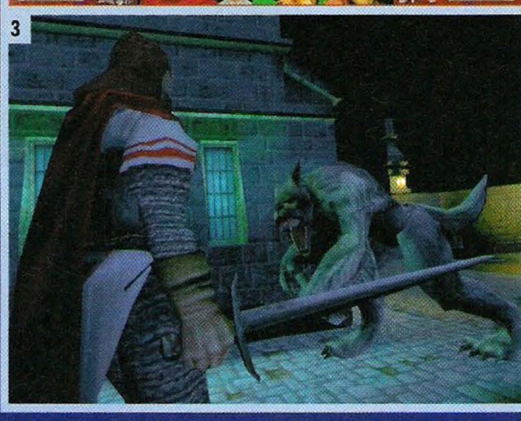
Sverre Kvernmo, Designer: „Zuerst war ich von der Idee, mit einer Lizenz zu arbeiten, alles andere als begeistert. Doch wir haben alle Freiheiten und werden ein Spiel abliefern, das dem Spieler den Schweiß ins Gesicht treibt!"

Vampire: The Masquerade - Redemption

Die größte Hoffnung für Rollenspieler wartete am Stand von Activision. Das neu gegründete Team Nihilistic Software mit Ex-Jedi-Knight-Designer Ray Gresko an der Spitze arbeiten mit Vampire an einem ebenso schönen wie komplexen Rollenspiel – nicht nur für Blutsauger.







1 Vampir Christof (Mitte) und seine ebenfalls untoten Freunde legen sich gleich mit mehreren bösen Vampir-Clans an. **2** Vampire ist ein waschechtes RPG, das auf dem gleichnamigen Papier-Rollenspiel basiert, und kann alleine oder mit Freunden im Netzwerk gespielt werden. **3** Christof setzt sich mit Vampirkräften und konventionellen Waffen zur Wehr.

Ray Gresko könnte selbst ein Vampir sein – leuchtend blaue Augen in einem markanten Gesicht, das von einer nachtschwarzen Haarmähne umrahmt wird. Doch Ray wollte am Activision-Stand weniger über sein Nachtleben als vielmehr über sein neues Produkt *Vampire: The Masquerade – Redemption* erzählen, das vom guten Vampir Christof handelt, der sich gegen böse Blutsauger durchsetzen muß. Das Geschehen wird von einer ansehnlichen 3D-Engine gezeigt, die an eine interessante Mischung aus isometrischen Spielen und der Perspektive aus Tomb Raider erinnert. In der Rolle von Christof muß der Spieler natürlich Blut saugen, um bei Kräften zu bleiben, und sich mit konventionellen Waffen wie Schwertern gegen Zombies und andere Monster durchsetzen. Die Schauplätze der an die Romane von Anne Rice erinnernden Vampir-Saga sind über mehrere Epochen verteilt und enthalten das alte Prag und Wien sowie das moderne London und New York. Selbst wenn Sie das populäre Papier-Rollenspiel von White Wolf mit dem selben Namen nicht kennen, ist das kein Nachteil. *Vampire* basiert zwar direkt auf diesem Monumentalwerk, doch stellen Ray und sein Team sicher, daß selbst Einsteiger nicht von der Komplexität überfordert werden. „Durch die Arbeit bei LucasArts haben wir viel Erfahrung im Umgang mit Lizenzen", erklärt Ray selbstsicher.



Nihilistic-Chef Ray Gresko konnte sich am Activision-Stand kaum der Flut von Interessenten erwehren. Selbst gestandene Branchen-Veteranen zeigten sich vom Rollenspiel Vampire schwer beeindruckt.

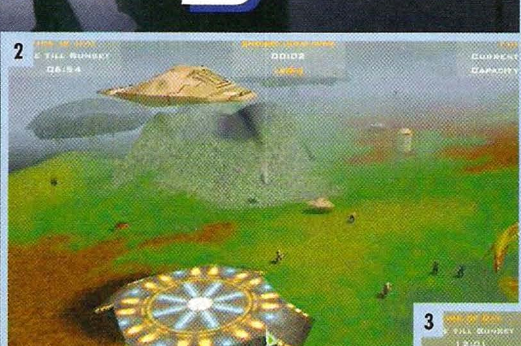


Der vielversprechendste Versuch, 3D und Echtzeit-Strategie zu vereinen, ist zweifellos Dark Reign 2. Auf der E3 präsentierten Designer Greg Borrud und sein Pandemic-Team eine brandneue Version, die höchst vielversprechend aussieht.

Auf den ersten Blick wirkt es wie ein Action-Adventure, doch bei näherem Hinsehen entpuppt sich *Dark Reign 2* als komplexes Echtzeitstrategiespiel, das all die liebenswerten Features dieses Genres enthält: Basisbau, Rohstoffgewinnung sowie Tag- und Nachtwechsel, taktisch anspruchsvolles Gelände und vielfältige Einheiten. Dank der enorm ansehnlichen 3D-Grafik ermöglicht *Dark Reign 2* für Strategiespiele so wichtige Dinge wie das Verstecken von Einheiten unter dichten Bäumen oder das Positionieren von Artillerie auf einem Hügel, um die Reichweite der Geschosse zu erhöhen. Dadurch wird das Spiel deutlich komplexer, denn aus der übersichtlichen Vogelperspektive geschieht das Setzen der Einheiten zwar flott und einfach, doch kann man so leicht eine verborgene Truppe des Gegners übersehen. Hinzu kommt ein kooperativer Mehrspielermodus, in dem jeder der menschlichen Teilnehmer eine Funktion wie Nachschub, Basisbau oder Kampf übernimmt, um das Computerteam zu besiegen. Wer sich lieber mit Freunden balgt, darf sich auf neue Spielmodi wie „Capture the Flag" oder „King of the Hill" freuen, bei denen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen müssen.

Dark Reign 2







1 Das Level-Design soll stark mit der Hintergrundgeschichte verbunden sein. **2** Fliegende Einheiten können die großen Entfernungen schneller überbrücken. **3** Die optischen Qualitäten von Dark Reign 2 täuschen nicht darüber hinweg, daß es sich um ein echtes Strategiespiel handelt.

Eidos

Der turbulenteste Messestand gehörte zweifellos Eidos Interactive. Dank diverser Auftritte des neuen Lara-Models sowie diverser anderer schicker Damen balgte sich die größtenteils männliche Besucherschar lautstark um die besten Plätze. Ach, ja: Spiele wurden auch gezeigt.

Eidos baut auch in Zukunft voll auf die Zugkraft von Lara Croft, selbst wenn *Tomb Raider 4* nur hinter verschlossenen Türen zu sehen war. Im Schatten des allmächtigen Busenwunders gedeihen aber eine Reihe künftiger Software-Perlen. Allen voran Tom Halls *Anachronox*, das mittlerweile so aussieht, als könne das ambitionierte Konzept wirklich funktionieren. Tom verbindet Rollenspiel-Einflüsse von *Final Fantasy 7* mit einem Schuß Action-Adventure á la *Tomb Raider* und einer Portion 3D-Action zu einer Mischung, die geradezu epische Ausmaße annimmt. *Anachronox* wird überwiegend ein komplexes Rollenspiel werden, das nicht-linear verläuft und in einer düsteren Science-Fiction-Umgebung angesiedelt ist. Während *Anachronox* auf der *Q2*-Engine basiert, hat sich Veteran Warren Spector (Ex-Looking-Glass) für sein neues Rollenspiel *Deus Ex* die *Unreal*-Engine gesichert. Als futuristischer Anti-Terror-Spezialist nutzen Sie die beispiellose Freiheit, die Ihnen *Deus Ex* ab Anfang 2000 bietet. So läßt sich jeder Gegenstand im Spiel benutzen, darunter so alltägliche Dinge wie ein Blumentopf, der zum Wurfgeschoß werden kann. Auch das Action-Adventure *Omikron* folgt dem aktuellen Trend, *Tomb Raider*-Optik und Rollenspiel-Elemente zu verknüpfen. Das Spiel soll völlig nicht-linear verlaufen und bietet als Besonderheit an, nach dem Ableben Ihrer Spielfigur als Reinkarnation in den Körper desjenigen schlüpfen zu können, der Sie als erster berührt. Rockstar David Bowie liefert für

Vor allem wegen der Auftritte des Lara-Croft-Models war der Eidos-Stand völlig überlaufen. Wer irgendwann den Blick abwenden konnte, fand eine ganze Reihe interessanter Spiele.





1 Anachronox, das gigantische 3D-Rollenspiel von Designer Tom Hall, soll im ersten Quartal 2000 erscheinen. 2 Basierend auf der Unreal-Engine soll Deus Ex mehr Freiheit als andere Spiele bieten. 3 Derzeit feilen die Designer an den Animationen für die Massenschlachten in Braveheart.

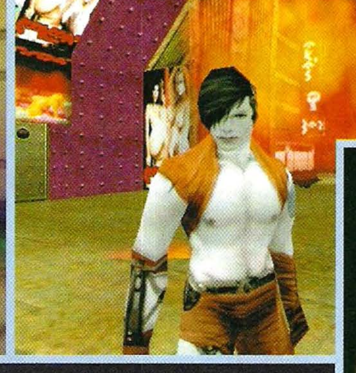
Thief 2

Thief 2 lief zwar auf einigen Monitoren am Eidos-Stand, doch war die Version noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Kleine grafische Änderungen wie sanft animierte Lava konnten zwar gefallen, doch inwiefern *Thief 2* spielerisch besser werden soll, wird erst in wenigen Monaten klar werden. Angekündigte Features sind unter anderem neue Gegnertypen, mindestens ein neuer Pfeiltyp sowie Zaubersprüche. *Thief 2* ist derzeit für das erste Quartal 2000 vorgesehen.



1 Im Action-Adventure Saboteur spielen ein Ninja und sein Hund die Hauptrollen.

Omikron nicht nur den Soundtrack, sondern tritt höchstpersönlich als Charakter im Spiel auf, wie er gut gelaunt während einer Pressekonferenz erzählte. Eines der ganz, ganz wenigen neuen Strategiespiele ist *Abomination*, das dank 3D-Kartenunterstützung schöne Lichteffekte auf den Bildschirm zaubert und spielerisch stark an die *X-COM*-Serie angelehnt ist. Seit unserem Preview zu *Braveheart* hat sich nicht viel am Echtzeitstrategiespiel zum gleichnamigen Film geändert. Derzeit basteln die Entwickler vor allem an den Animationen der Figuren, um bis zum Release im Herbst die Massenszenen während der Schlachten besser wirken zu lassen. Ein echter Konkurrent zu *Diablo 2* könnte *Revenant* werden, das ein ähnliches Spielprinzip, jedoch mehr Rollenspiel-Tiefe aufweist als der Blizzard-Titel. 40 verschiedene Gegner, riesige Landschaften, dank Direct3D brillante Lichteffekte für die Zaubersprüche und hervorragende Schlag- und Sprungva-rianten, die Spielen wie *Tekken* in nichts nachstehen, sorgen für Vorfreude. Eine geschickte Mischung aus Action-Adventure und Prügelspiel ist *Saboteur*, in dem Sie die Rolle eines Ninja übernehmen, der vor allem durch seine ausgefeilte Kampftechnik begeistert. Ihm zur Seite steht der Hund Shiro, der nicht nur als Waffe, sondern auch als Orientierungshilfe dient. Die gezeigte Version läßt sich am besten als *Tomb Raider*-Klon mit Martial-Arts-Einflüssen beschreiben; das fertige Spiel soll im Oktober erscheinen. Damit sich das Verbrechen nicht auszahlt, übernehmen Sie ab Herbst in *Urban Chaos* die Rolle eines von zwei Polizisten, die sich zu Fuß oder mit Fahrzeugen diversen Gangster-Syndikaten entgegenstellen. Besonders überzeugend wirken dabei die realistisch simulierte Stadt mit zahlreichen Computercharakteren, die Sie bei Bedarf als Unterstützung rekrutieren dürfen, sowie aufwendige Grafikeffekte wie herumwirbelndes Laub oder Wettereinflüsse.





2 Für das nicht-linear verlaufende Action-Adventure Omikron liefert David Bowie den Soundtrack und spielt sogar einen der Charaktere. Releasetermin ist Ende 1999.



Command & Conquer: Tiberian Sun





1 Einer der mittlerweile fertigen Spezialeffekte ist dieses wabernde Energiefeld, das beim Einschlag eines Ionenstrahls der GDI entsteht. **2** Die neuen Mehrspieler-Level sind laut Louis Castle „besser als je zuvor".

Was lange währt, wird endlich gut: Westwood bestätigte während der E3 immer wieder, daß Tiberian Sun fast fertig sei und „im Sommer" veröffentlicht werde. Außerdem hatten die Mannen um Louis Castle noch eine dicke Überraschung dabei – das 3D-Actionspiel Commando.

Erstmals erblickten einige der neuen Features von *Command & Conquer: Tiberian Sun* das Licht der Öffentlichkeit, darunter das neue Wegpunkte-System oder die praktischen grünen Linien, die anzeigen, wohin die Einheit gerade unterwegs ist. Wegpunkte setzen Sie einfach, nachdem der entsprechende Button angeklickt wurde, als kleine rote Fähnchen in die Landschaft. Klicken Sie dann mit einer ausgewählten Einheit auf ein solches Fähnchen, bewegt sich diese schnurstracks darauf zu und klappert dann brav alle Punkte der Reihe nach ab. Gezeigt wurde auch, wie geschickt bestimmte Ereignisse in die Missionen eingebaut wurden, um die Geschichte glaubhafter wirken zu lassen. Das erinnert etwas an Blizzards *StarCraft* und wirkt enorm vielversprechend. Die Arbeiten an den Spezialeffekten sind mittlerweile abgeschlossen, was ausführlich demonstriert wurde. Meteoritenschauer reißen tiefe Löcher in den Boden und beschädigen die Einheiten, Ionenstrahlen erzeugen beim Einschlag ein waberndes Energiefeld, das die Sicht verzerrt. Der Eindruck, den die gezeigte Version im hektischen Messetrubel hinterließ, war auf alle Fälle vielversprechend. Mit etwas Glück sollte es das Testmuster bereits in die nächste Ausgabe der PC Games schaffen.

Louis Castle von Westwood hat Grund zur guten Laune: Sein hinter verschlossenen Türen gezeigtes Spiel Commando zählt zu den vielversprechendsten Ankündigungen des kommenden Jahres.

E3

Commando

Das Spiel ist noch so geheim, das es nicht einmal in einer Pressemitteilung auftaucht. Doch in einem kühlen Besprechungszimmer über dem Stand von Electronic Arts wartete Louis Castle, um das von ihm designte 3D-Actionspiel *Commando* vorzuführen. In der Rolle eines Infanteristen von GDI oder NOD nehmen Sie an einem Krieg teil, der während Der *Tiberiumkonflikt* beginnt und darüber hinaus geht. Ihre Figur sehen Sie aus einer Perspektive ähnlich der in *Tomb Raider* und geleiten sie mit Maus und Keyboard durch eine atemberaubend realistische 3D-Landschaft. Alle aus dem Echtzeit-Strategiespiel bekannten Einheiten sind in den Levels vorhanden, alle Fahrzeuge dürfen geentert und dann benutzt werden und schließlich wird es noch eine Mehrspieler-Variante geben. Der erste Eindruck war schlichtweg genial: Stellen Sie sich vor, als Soldat an einem Einsatz der GDI gegen die NOD teilzunehmen, um mit dem Scharfschützengewehr die Wachposten zu erledigen, damit Ihre Kollegen die Basis stürmen können. Um Sie herum bewegen sich währenddessen alle anderen Einheiten selbständig, so als würde ein anderer Spieler gleichzeitig die Echtzeit-Variante zocken.

Half-Life: Opposing Force

Gordon Freeman kehrt zurück, doch diesmal als Gegner. In der offiziellen Fortsetzung von Half-Life übernehmen Sie die Rolle eines der Soldaten, die Gordon in Half-Life ausschalten sollten. Doch erstens kommt es anders, und zweitens, als man denkt ...

Eigentlich soll es nur eine Missions-CD zu *Half-Life* sein, doch die Designer von Gearbox gaben sich damit nicht zufrieden. Sie entwickelten eine eigene Hintergrundgeschichte, die der des Originals in nichts nachstehen soll, bemühten sich um neue Charaktere, Waffen sowie Gegner und rundeten das Ganze mit erstklassigen Mehrspieler-Karten ab, die von der Elite der texanischen 3D-Profis wie 3D Realms oder id Software gebastelt werden. Der eigentliche Clou an *Opposing Force* ist die Tatsache, daß der Spieler diesmal die Rolle eines der Soldaten übernimmt, die ihm in *Half-Life* so schwer zu schaffen machten. Der offizielle Auftrag lautet, Gordon Freeman zum Schweigen zu bringen und das Treiben der Wissenschaftler in Black Mesa am besten gleich mit zu beenden. Doch kaum haben Sie das Spiel begonnen, werden Sie auch schon von Ihrer Truppe abgeschnitten und sehen sich einer neuen, außerdischen Rasse gegenüber, die derzeit noch als „Race X" betitelt wird. Dazu kommen noch eine Reihe weiterer Gegner sowie Gordon Freeman – ob dieser als Freund oder Gegner auftritt, wollte das Team um Gearbox-Chef Randy Pitchford noch nicht verraten.



1 Die Multiplayer-Karten werden von den besten Level-Designern aus Texas erstellt. 2 In der offiziellen Half-Life-Missions-CD Opposing Force erwarten den Spieler allerhand Überraschungen, darunter einstürzende Gebäude.

Am Sierra-Stand waren die Bildschirme mit der Half-Life-Fortsetzung Opposing Force schwer umlagert. Auch Team Fortress 2 stand im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit des Fachpublikums.



Half-Life 2

Valve-Chef Gabe Newell hielt sich sehr bedeckt, was *Half-Life 2* betrifft: „Es ist wahr, wir arbeiten daran. Aber da die Engine noch nicht reif genug ist, werden wir erst im Sommer oder Herbst das Spiel der Öffentlichkeit präsentieren." Selbst was neue Konzepte zu *Half-Life 2* anging, wollte er nichts verraten, damit die Konkurrenz keine Ideen von ihm klaut – verständlich. Mehr erzählen können wir Ihnen zum *Half-Life* Ableger *Team Fortress 2*: Obwohl es noch ein paar Monate dauern wird, bis die Action-Simulation erscheint, sorgt das Multiplayerspiel bereits jetzt für Aufsehen. Die neueste Version, die am Sierra-Stand gezeigt wurde, begeisterte durch erstklassige Animationen, viel Liebe zum Detail und neuartige spielerische Möglichkeiten dank der neun verschiedenen Rollen, die man übernehmen darf.



Team Fortress 2 soll Multiplayerspiele revolutionieren.



Der Messestand von Acclaim war im düsteren Shadow-Man-Ambiente gestaltet. Der vor allem im Konsolenbereich erfolgreiche Hersteller hat bald auch starke PC-Titel im Angebot: Das Autorennspiel Re-Volt, das Action-RPG Throne of Darkness – und natürlich Shadow Man.

1 Bei diesem Bild läßt sich der Vorteil von 3D VISTA erkennen: Landschaften lassen sich großzügig und detailliert darstellen. 2 Im Körper des Shadow Man wandert Mike LeRoi durch die Schattenwelt. Hier sehen Sie ihn im Kampf gegen ein Flugwesen aus dem Reich der ewigen Dunkelheit. 3 In der Schlacht gegen die Schergen der Schattenwelt steht Mike LeRoi natürlich ein stattliches Waffenarsenal zur Verfügung. Hier hält er ein Schild in der Hand.

Shadow Man

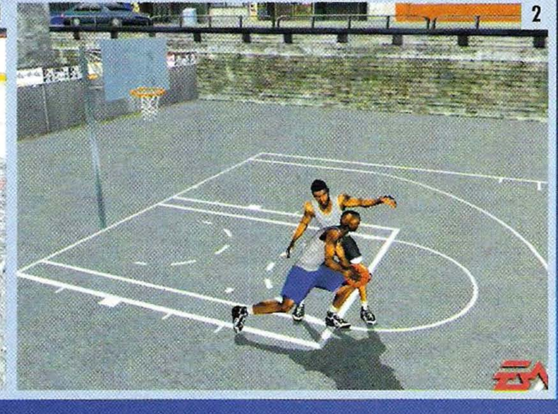
Shadow Man ist schon seit einigen Monaten in der Entwicklung – und obwohl es immer noch nicht fertiggestellt ist, gibt es erste Meldungen über einen Kinofilm mit Starbesetzung. Zur E3 wurde aber lediglich auf das Computerspiel zur erfolgreichen Comic-Serie eingegangen.

Shadow Man wurde schon mehr als einmal verschoben, doch der aktuelle Termin im September scheint aufgrund der bereits sehr soliden und absturzfreien Version diesmal realistisch. Das Spiel wurde nicht dem gesamten Messepublikum zugänglich gemacht, sondern nur in einer speziellen Kabine gezeigt. Deutliche Verbesserungen lassen sich auf Anhieb im grafischen Bereich ausmachen. Die Animationen des Titelhelden und seiner Gegner sehen jetzt wesentlich flüssiger aus und verfügen über mehr Details als in den ersten spielbaren Versionen. Mit einem neuen System simulieren die Programmierer jeden Muskel und können dadurch einfach noch realistischere Bewegungen auf den Bildschirm zaubern. Zauberhaft sieht auch die hauseigene Engine 3D VISTA aus. Hinter dem Zungenbrecher „3D Virtual Integrated Scenic TerrAin" verbirgt sich eine Routine, mit der sich selbst riesige Landstriche ruckelfrei und mit sehr viel Tiefeninformation darstellen lassen. Ein zweiter Vorteil dieser Engine sind die zahlreichen Möglichkeiten zur Deformation der Umgebung. Nach Explosionen entstehen beispielsweise tiefe Krater im Boden oder Mauern brechen mit lautem Getöse zusammen.
Spielerisch orientiert sich *Shadow Man* immer noch an den bekannten Action-Adventures, bietet aber aufgrund der „zwei Welten" mehr Abwechslung als die meisten Konkurrenten. Mehr als 20 Levels sollen im fertigen Produkt vorhanden sein, die nicht-lineare Spielweise soll die Langzeitmotivation erhöhen.

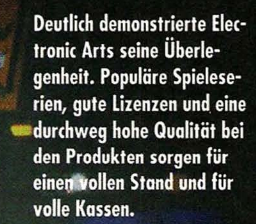


Der Spieleriese glänzte dieses Jahr mehr durch Solidität als durch atemberaubende Innovationen. Echte Überraschungen gab es keine – oder hätten Sie daran gezweifelt, daß es neue Versionen von *NHL Hockey* oder *FIFA* geben würde?

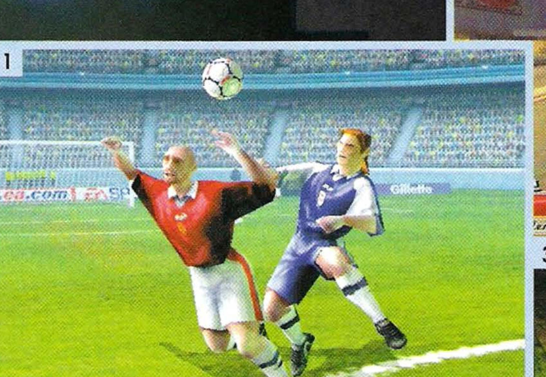
Für Computerspieler bedauerlich ist die Tatsache, daß Electronic Arts sich dieses Jahr stärker auf Konsolentitel konzentriert. Die gute Nachricht dagegen ist, daß die meisten dieser Spiele für PC-Games-Leser völlig uninteressant sind. Vielmehr dürfen wir uns auf die Fortsetzung liebgewonnener Spieleperlen freuen, die dieses Jahr bis Weihnachten in die Regale kommen sollen. Allen voran natürlich *Dungeon Keeper 2*, das mittlerweile so gut wie fertig ist und auf die Veröffentlichung im Juni wartet. Noch ungewiß ist der Erscheinungstermin von *Superbikes 2*, das gerade in der Entwicklung ist und grafisch deutlich besser als sein schon eindrucksvoller Vorgänger werden soll. Wenn Ihnen diese Raserei zu stressig ist, dann könnte eine Partie *The Sims* für Entspannung sorgen. Doch Vorsicht: Wie Designer Will Wright verriet, kann das Leben der simulierten Wesen ganz schön aufregend werden. Herrscht zu Beginn einer Partie noch eitel Sonnenschein in Ihrer Familie, kann sich das schnell ändern, wenn das Geld knapp wird oder die schöne Nachbarin dem Ehemann den Kopf verdreht. *The Sims* ist die Simula-tion des wirklichen Lebens, mit all seinen guten wie auch schlechten Zeiten. Die Parallelen zu populären Seifenopern im Fernsehen sind gewollt und keinesfalls zufällig. Neben dem einen oder anderen vorgefertigten Szenario



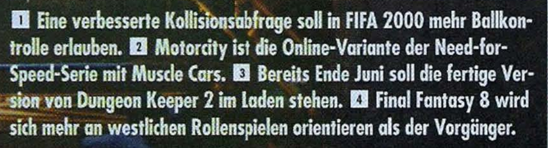
1 Die Steuerung von NHL 2000 wurde um zwei weitere Funktionen erweitert. Detaillierte Grafiken und eine eingebaute Online-Liga sind zusätzliche Features. 2 Im One-on-One-Spiel im Freien können Sie erste Erfahrungen mit NBA 2000 sammeln.



Deutlich demonstrierte Electronic Arts seine Überlegenheit. Populäre Spieleserien, gute Lizenzen und eine durchweg hohe Qualität bei den Produkten sorgen für einen vollen Stand und für volle Kassen.







1 Eine verbesserte Kollisionsabfrage soll in FIFA 2000 mehr Ballkontrolle erlauben. 2 Motorcity ist die Online-Variante der Need-for-Speed-Serie mit Muscle Cars. 3 Bereits Ende Juni soll die fertige Version von Dungeon Keeper 2 im Laden stehen. 4 Final Fantasy 8 wird sich mehr an westlichen Rollenspielen orientieren als der Vorgänger.

dürfen Sie sich auch den kompletten Neubeginn antun. Vom Möbeldesign bis zum jeweiligen Charakter der „Simulanten" läßt sich alles justieren und manipulieren. Eine Online-Variante, in der *The Sims*-Familien von *SimCity*-Spielern verwaltet werden, ist laut Will Wright bereits in Arbeit – allerdings wird sich Will erst nach der Veröffentlichung von The Sims gegen Jahresende selbst in die Arbeit stürzen. Von EAs brandneuem Formel-1-Spiel war noch nichts zu sehen; dafür wurde im Gegensatz zu früheren Messen keiner der EA-Sports-Titel hinter verschlossenen Türen gezeigt, sondern auf großen Monitoren unters Volk gebracht. Vor allem kleine grafische Verbesserungen wie die sich bewegenden Köpfe bei *FIFA 2000* und subtile Änderungen am Gameplay haben die kanadischen Designer beschäftigt. Bei *NHL 2000* gibt es zwei neue Funktionen, mit denen Sie spezielle Checks und Täuschungsmanöver einsetzen dürfen, sowie eine funktionstüchtige Internet-Liga, an der Sie sich mit nur wenigen Mausklicks beteiligen können. Auch für *FIFA 2000* wurde die Steuerung ausgebaut, so daß Sie nun den Ball auch mit der Brust annehmen dürfen. Verbesserte Animationen sowie 40 zusätzliche Teams mit All Stars wie der 74er WM-Mannschaft Deutschlands werden ebenfalls versprochen. *NBA Live 2000* erfährt die gleichen grafischen Überarbeitungen wie seine Sportkollegen und wird ebenso echte Mimik in den Gesichtern der Spieler zeigen. Besonders reizvoll klingt die Möglichkeit, Szenarios zu spielen – beispielsweise wenn Sie versuchen müssen, mit den Pacers die Lakers zu schlagen, wenn Sie in den letzten beiden Spielminuten zehn Punkte zurückliegen. Für Rollenspieler hat Electronic Arts *Final Fantasy 8* im Gepäck, das deutlich erwachsener und besser verständlich für PC-Spieler sein soll als der Vorgänger von Eidos. Im Herbst erwarten Sie nicht nur eine epische Geschichte, sondern auch die wohl aufwendigsten Zaubersprüche der Rollenspiel-Geschichte.

Sehnsüchtig erwartete Blockbuster

Wie geht's ihnen denn so?

Erste durchgesickerte News, offizielle Ankündigen, Previews - viele der auf der Messe gezeigten Spiele sind eigentlich bereits alte Bekannte. Nach dem Motto „lange nicht gesehen" haben wir alle besucht und uns nach ihrem Befinden erkundigt.

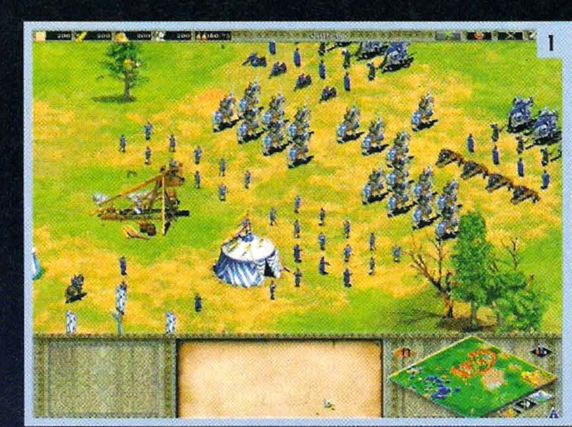
GT stellt die Fans vor ein mathematisches Problem: In dicken Lettern prangt der Schriftzug „100% complete" neben dem Rechner, auf dem *Unreal Tournament* vorgeführt wird, doch im letzten Moment wurde der Veröffentlichungstermin kurzerhand auf September verschoben. Wen wundert´s, schließlich hat man als amtierender Verspätungschampion einen Ruf zu verlieren. Die Entwickler können einfach ihre Finger nicht von der Engine lassen und optimieren und ergänzen diese noch immer munter weiter. Außerdem wird die verbleibende Zeit natürlich für den Feinschliff des Leveldesign und Balancing genutzt. Nicht weniger geschmirgelt wird bei *Quake 3 Arena*. Wenige Tage vor Messebeginn ging die erste Download-Demo online, die die Fähigkeiten der neuen Engine eindrucksvoll demonstriert. Heftig umlagert deshalb auch der *Quake 3 Arena*-Stand auf der Messe, wo es schon wieder neue Levels zu bestaunen gab. Das Leveldesign reichen von mittelalterlich bis futuristisch, sind weniger düster und weniger blutig und werden ständig mehr. Offizieller Release-Termin, wie mittlerweile im 3D-Genre ebenso üblich wie abgegriffen: „when it´s done", wenn es fertig ist. id´s interne Planung geht von einer Veröffentlichung im Herbst aus – könnte realistisch sein. Erstaunlich: Während bisher die Spiele von id sehr düster waren und *Unreal* dagegen fast schon farbenprächtig-fröhlich aussah, scheint´s bei den Turnieren gerade umgekehrt zu werden. Ungleich niedlicher als beide und auch im September fertig: *Age of Empires 2* von den Ensemble Studios. Während vor zwei Monaten die Formationen noch nicht funktionierten und Kollegen von uns deshalb auf Fotomontagen zurückgriffen, sind diese inzwischen tatsächlich eingebunden. Neu dazugekommen sind vor kurzem auch Schafe, die zusammengetrieben werden können, um Nahrung zu gewinnen – sofern nicht der Gegenspieler schneller war. Denn um alle Schafe auf einem Gebiet zusammenzutreiben, braucht es wesentlich weniger Zeit, als um ein Tiberiumfeld abzuernten, so daß die gar nicht mal so alte, russische Weisheit „Wer zu spät kommt, den bestraft der Gegenspieler" wieder einmal Gültigkeit hat. Und schließlich muß die – schon jetzt recht gute – KI noch ein wenig nachsitzen.

All-seits beliebt

Abgesehen von *Star Trek: Armada* (siehe News), *Command & Conquer 3* (siehe separater Artikel) und *Age of Empires 2* (siehe letzter Satz) war´s auf dem Strategiesektor eher ruhig. *Star Wars: Force Commander*, das Endlosprojekt von LucasArts, nimmt allerdings allmählich Formen an, wartet mit AT-ATs auf und wird voraussichtlich im Herbst erscheinen. Ähnlich dürfte das Timing beim *Total Annihilation*-Ableger *Kingdoms* aussehen. *Homeworld* von Sierra gedeiht recht gut, in den vergangenen Wochen wurde die Steuerung optimiert und mit Shortcuts angereichert, Ingame-Engine-Cutscenes ersetzen jetzt die ehemaligen 2D-Animationen und im September soll die erste dreidimensionale Echtzeitschlacht im All Kurs auf die Händlerregale nehmen. Erst ein halbes Jahr später kommt *Conquest: Frontier Wars* von Microsoft, das auf Standbildern fast genauso aussieht wie *Homeworld*. Auf der Messe konnte man den Unterschied sehen, denn *Homeworld* wirkt viel räumlicher und abgespaceter. Und das in jeder Hinsicht: Durch 3D und Flugbahnen sieht alles aus wie in einem Science-Fiction-Film, wirkt aber zunächst genauso undurchschaubar. Das konventionellere *Conquest* sollte da viel leichter zugänglich sein. Weltraumstrategie zum Dritten: *Imperium Galactica 2* kommt von GT, gedeiht gut, erfordert zwingend 3D-Karten und soll im September erscheinen.

Diablo 2: erst im nächsten Jahrtausend?

Kleiner Sprung durch Raum und Zeit: Einer der begehrtesten Titel dieses Jahres ist sicher *Diablo 2*. Dieses Jahres? Langsam beginnt das Zittern, denn der Veröffentlichungstermin wurde erneut verschoben. Die neueste Release-Liste meldet als angepeiltes Veröffentlichungsdatum den November 1999. Eine weitere Verschiebung, und wir sind im neuen Jahr! Aber es gibt Hoffnung, daß uns dies erspart bleibt: Die ersten drei Kapitel sind fertig, am vierten wird eifrig gearbeitet und auch alle Heldenklassen sind mittlerweile integriert. Was fehlt dann noch? Vor allem ein ausführliches Durchtesten des Battle.Net, das ja diesmal uncheatbar werden soll, und natürlich wie immer das Balancing. November könnte also tatsächlich realistisch sein, wenn nichts dazwischen kommt. Doch auch Gothic, Rollenspielhoffnung made in Germany, bleibt von Terminverschiebungen nicht verschont. Zwar liegt man bei der Programmierung gut in der Zeit und hat gerade die Mimik der Spielfiguren weitgehend fertiggestellt, doch will man sich aus der allweihnachtlichen Schlacht um den Platz im Händlerregal und unterm Christbaum fein heraushalten und stattdessen lieber im ruhigeren Januar abräumen. Ebenfalls für Januar angesetzt sind allerdings auch noch ein paar andere Spiele. *Team Fortress 2* beispielsweise, das auf der Messe mit sehr





1 Schöner als in Asterix, wie sich die Truppen in Age of Empires 2 wohlsortiert vorwärts schieben. **2** Loose Cannon gedeiht gut. Das Spiel läßt viele Freiheiten. Die Grafik allerdings könnte bis zum Release noch ein wenig Politur vertragen.

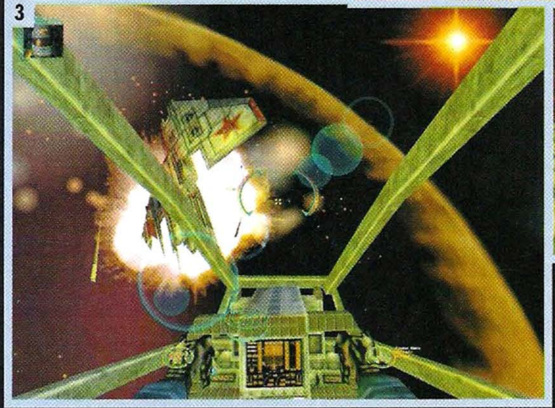
lebensechten Szenen beeindruckte. Das nächtliche Camp mit Suchscheinwerfer beispielsweise ließ bereits eine Vorahnung auf spannende Mehrspielersessions aufkommen. Eine Aufgabe, die in den nächsten Monaten aber sicher noch gelöst werden muß, ist eine Optimierung der Geschwindigkeit und zwar sowohl die Grafik als auch vor allem die Aussetzer im Internet betreffend. Eine direktere Konkurrenz zu *Gothic* dürfte allerdings *Arcatera* sein. Ebenfalls Rollenspiel, ebenfalls mit actionbetontem Kampfsystem, ebenfalls germanisch und ebenso stammt die Welt, was hierzulange vielleicht weniger selbstverständlich ist, von ausgewiesenen Fantasy-Fans. Der große Unterschied: *Arcatera* hat vorgerenderte Grafiken und schon deshalb ein ganz anderes Flair: weniger 3D, mehr Detail. Außerdem schlagen hier auch einige Adventure-Elemente durch, man kann verschiedene Gegenstände in althergebrachter Point'n'Click-Manier anschauen, mitnehmen und einsetzen – übrigens wohl auch Anfang nächsten Jahres. Wo wir gerade bei Adventures sind: *Simon the Sorcerer 3D* hat inzwischen bei Hasbro seine Publisher-Heimat gefunden und fühlte sich auf der Messe in seinem neuen 3D-Gewand sichtlich wohl. Vor allem die Innenbereiche sehen schon ziemlich gut aus, und der Tomb-Trader-Shop in einem lauschigen, (fast) vergessenen Tal sorgt für erste Lacher. Bis jedoch alle Locations und Figuren eingebunden sind, wird sicher noch eine gute Weile ins Land gehen. Nach wie vor besteht aber für Adventure-Fans kein Grund zur Sorge, Actionelemente wird es definitiv nicht geben. Ein weiteres der wenigen klassischen Adventures war bei Sierra zu sehen. Designerin Jane Jensen präsentierte in persona *Gabriel Knight 3*, das trotz 3D-Engine und einigen filmreifen Sequenzen im Oktober klassische Rätselkost servieren wird und ohne Geschicklichkeitstests auskommt. Das Grobgerüst steht bereits weitgehend, in den vergangenen Wochen wurde viel an der Mimik der Spielfiguren gearbeitet und was jetzt noch fehlt, ist der Feinschliff. Einige weitere Interaktionsmöglichkeiten werden eingebaut, die Dramatik der Filmsequenzen soll weiter gesteigert werden und dann fehlt nur noch das ausführliche Durchtesten.

Fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn

Schon ziemlich lange müssen Fans auf *Interstate ´82* warten. Momentan sieht´s so aus, als ob es im Sommer tatsächlich soweit sein könnte. Sollte es auch, denn die Grafikengine ist schon jetzt ein wenig angestaubt. Das Flair scheint allerdings wieder zu stimmen, auch wenn es eine leichte Entwicklung vom Fahr-und-Schieß-Simulator zu mehr Action geben wird. Ein paar Meter weiter, am anderen Ende des Activision-Standes, konnte man *BattleZone 2* begutachten. Im Herbst soll es kommen und mit vereinfachter Bedienung hoffentlich neue Fans finden. Ganz oben auf der Veröffentlichungsliste bei Activision steht aber derzeit *Heavy Gear 2*. Hier lag uns bereits vor Wochen eine Testscheibe vor, doch recht schnell stellte sich heraus, daß es dem an sich vielversprechenden Produkt noch an Feinschliff fehlt. Seither wird geschmirgelt ...



1 Animierte Gesichtszüge scheinen ein neuer Trend zu sein. In Gabriel Knight 3 wird daran momentan noch gearbeitet.

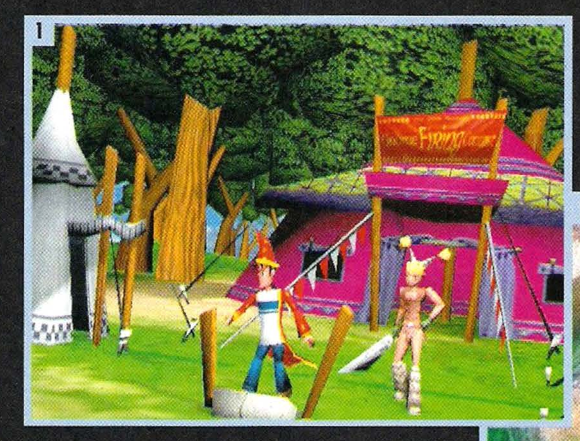


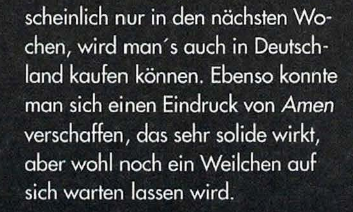
2 Während beim ersten Battle Zone ein dezenter Retro-Look vorherrschte, sehen die Einheiten in Teil 2 teilweise etwas organischer aus. Das Spielprinzip bleibt aber ähnlich. **3** An diesem Screenshot sieht man gut, daß Starlancer in letzter Zeit einen "dreckigeren" Look bekommen hat.

Hurra, wir leben noch!

Eines der Spiele, bei denen man fast fürchtet, daß es, einst heiß erwartet, in Vergessenheit gerät, bevor es überhaupt veröffentlicht wird, ist *Tonic Trouble*. Auf der E3 wurde deutlich, daß es auch nach jahrelanger Entwicklungsarbeit technisch mit der Konkurrenz mithalten kann. Allerdings haben die Designern soeben beschlossen, noch eine weitere Steuerungsmethode einzubauen, so daß der Spieler nun zwischen direkter und indirekter Variante wählen kann.

Der Preis dafür: eine Verschiebung auf Herbst. Ähnlich lang ist die Geschichte von *Prince of Persia 3D*. Noch im Februar auf der Spielwarenmesse waren nur recht triste Räume zu sehen, einzig die Animationen waren eines Prinzen würdig gewesen, doch jetzt sind auch neue, prächtigere Levels integriert. Lang kann´s nicht mehr dauern... Und schließlich wurde *Messiah* endlich einem größeren Publikum gezeigt. Beachtlich, welche Detailfülle hier zu sehen ist, doch die Konkurrenz holt auf, so daß sich David Perry mit der Fertigstellung beeilen muß, damit seine vollmundigen Versprechungen vom letzten Jahr nicht irgendwann wie leere Worthülsen wirken. Weiteres zum Thema 3D-Actionadventure: Auch *Indiana Jones und der Turm von Babel* gibt´s noch, am Spielprinzip hat sich seit der letzten E3 nichts geändert, an der Grafik wurde aber noch (erfolgreich) gearbeitet. Kompromißlose Action aus der Ich-Perspektive war auf der E3 Mangelware. Daß *Kingpin* allerdings tatsächlich in jeder Hinsicht kompromißlos ist, konnte auf der E3 niemandem entgehen. In den nächsten Wochen, und wahrscheinlich nur in den nächsten Wochen, wird man´s auch in Deutschland kaufen können. Ebenso konnte man sich einen Eindruck von *Amen* verschaffen, das sehr solide wirkt, aber wohl noch ein Weilchen auf sich warten lassen wird.





1 Simon the Sorcerer hat gerade die ersten Spielkameraden in seiner neuen, dreidimensionalen Welt spendiert bekommen. Mit dabei sind viele alte Bekannte aus den ersten beiden Teilen. **2** Total Annihilation soll runder werden: Kingdoms verspricht mit stilvollerer Grafik und gehaltvollerer Story mehr Flair als der erste Teil.

Heißer Herbst

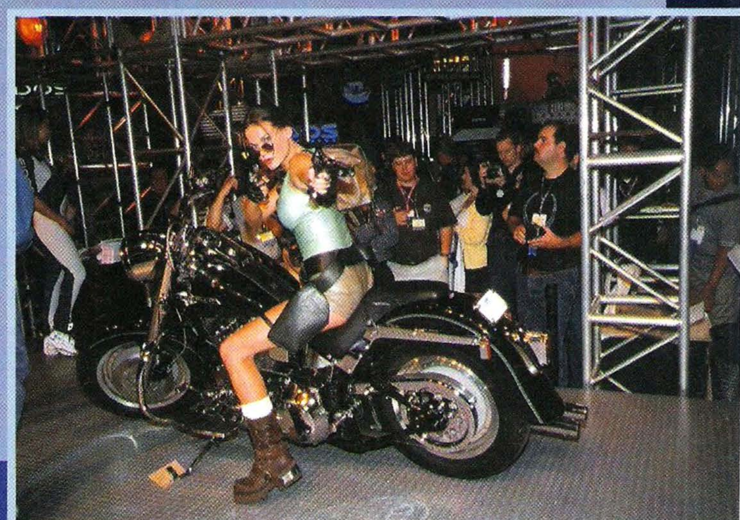
Das für einen Weltraumshooter ungewöhnlich tiefschürfende *X* hat eine grafische Frischzellenkur verpaßt bekommen und sollte demnächst zum Landeanflug auf heimische Computer ansetzen. *Starlancer* ist da spielerisch etwas konventioneller und wird wohl erst im Winter kommen. Sogar noch ein paar Monate länger dauert´s, bis *Loose Cannon* endlich fertig ist, doch konnte man sich schon jetzt davon überzeugen, wie sich die anarchische Actionmischung anfühlen wird. Nur ein wenig zahmer, aber genauso life-like geht´s bei *Driver* zu, dessen Veröffentlichung mal nach vorne, mal nach hinten geschoben wird und für die PC-Version derzeit bei September steht. Kurzum: Der Herbst scheint heiß zu werden. Selbst dann, wenn sich die Hälfte der für Jahresende angekündigten Titel doch noch aufs Jahr 2000 verschieben sollte.

Andreas Lober

Was es nicht zu sehen gab

Äußerst publikumsscheu gab sich der Avatar: *Ultima Ascension* war nicht zu sehen. Zumindest nicht öffentlich. Die Grafikengine steht, das Kampfsystem ist integriert, jetzt müssen vor allem noch die Welten fertiggebaut werden. Dies sollte bis zum Herbst machbar sein. Treue Fans der Serie können beruhigt werden: Entgegen vielfach geäußerter Befürchtungen ist von Actionlastigkeit nichts zu sehen. Auch bei Eidos wurde Versteck gespielt: *Commandos 2* wurde nur einem handverlesenen Publikum gezeigt. Ob der Grund darin lag, daß der Stand ohnehin schon so belagert war, daß man vor lauter Lara-Fans die neuen Spiele kaum sah? PC-Games-Leser müssen nicht traurig sein, sie wissen seit unserem Preview ohnehin Bescheid. *Tomb Raider 4* ist in Arbeit, wurde aber auf der Messe nicht vorgestellt, um die anderen Produkte nicht im Schatten Laras, sondern selbst gut zur Geltung kommen zu lassen. Was die neue 3D-Engine tatsächlich taugt, wird dann wohl im Herbst auf der IFA oder der ECTS erstmals enthüllt. Die Actionhoffnungen *Prey* und *Duke Nukem Forever* glänzten durch Abwesenheit. Daß dies auf einen schlechten Zustand hindeuten könnte, wurde aber heftig bestritten, an beiden wird weiterhin gearbeitet. Allerdings ist wohl nicht mit einer Veröffentlichung in nächster Zukunft zu rechnen. Auch von einem neuen Blizzard-Projekt war noch nichts zu sehen. Dennoch gilt es nach wie vor als ziemlich sicher, daß entweder Starcraft oder WarCraft einen Nachfolger bekommen, an dem schon gearbeitet wird. Ebenso ist inzwischen hinlänglich bekannt, daß Geoff Crammond an *Grand Prix 3* arbeitet und MicroProse die Formel-1-Lizenz erworben hat. Weshalb dann auf der Messe immer noch nichts zu sehen war? Keiner weiß es außer Meister Crammond.

Während die *Quake 3*-Engine erstmals öffentlich lief und an der *Unreal*-Engine momentan nur Details verändert werden, hat Monolith (*Shogo* und weitere indizierte Shooter) hinter verschlossenen Türen die neue *Lith 2*-Engine gezeigt. Sehr beeindruckend, welch große Welten dargestellt werden können und wie der Übergang zwischen Tag und Nacht fließend dargestellt wird, wenn abends die Schatten länger werden, die Sonne hinter den Bergen versinkt und die Sterne zu sehen sind. Außerdem ist die Engine bereits darauf vorbereitet, einzelne Gliedmaßen bei Skelettanimationen darzustellen - und insbesondere wird es leicht möglich sein, einzelne Körperteile abschießbar zu gestalten.



Wird Tomb Raider 4 eine Motorrad-Sim? Keineswegs: das Modell possierte nur für Florian Stangl. Eidos schwieg sich derweil über Laras Zukunft aus.

System Shock 2

Fear F

Tausende von Spielern erinnern sich noch an die langen Nächte, in denen sie im dunklen Zimmer hockten und sich durch die unheimliche Raumstation Citadel kämpften. Jedes kleine Geräusch, jeder neue Raum konnte in System Shock nackte Angst erzeugen. Der Nachfolger kennt keine Gnade und fasziniert durch eine noch dichtere Atmosphäre, schönere Grafik und mehr Abwechslung im Spiel.

Angst. Dunkelheit. Seltsame Geräusche. Bizarre Gestalten. *System Shock 2.* Das Grauen kehrt zurück – zur Freude der Spieler. Nach *Thief – Der Meisterdieb* erscheint im Sommer das nächste Rollenspiel von Looking Glass, das der Nachfolger zu einem der besten Computerspiele ist. *System Shock 2* ist ein intensives und komplexes Science-fiction-Rollenspiel, das auf einer verbesserten Version der Grafik-Engine von *Thief* basiert und den Spieler an Bord eines überlichtschnellen Raumschiffs den Kampf gegen eine unheimliche Intelligenz aufnehmen läßt. Trotz 3D-Grafik ist es ein waschechtes Rollenspiel mit einem leicht verständlichen Attributsystem, modifizierbaren Waffen, knackigen Rätseln und einer filmreifen Hintergrundgeschichte. Entwickelt wird der Titel vom Looking-Glass-eigenen Team Irrational Games, das sich nach den Arbeiten an System Shock als selbständige Truppe formierte.

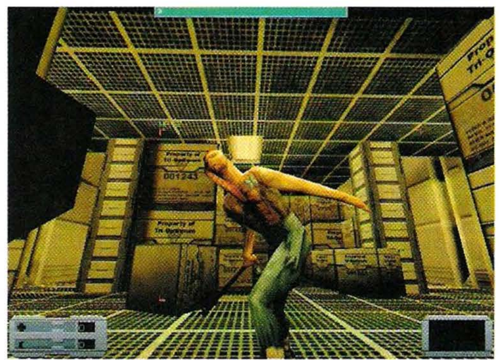


„Wir arbeiten eng mit den Thief-Designern zusammen, um sicherzustellen, daß die Monster nicht durch Masse, sondern durch ihr smartes Vorgehen den Spieler in Bedrängnis bringen."

Ken Levine, Chefdesigner

Schreckliches Erwachen

System Shock 2 spielt 35 Jahre nach der Handlung des Vorgängers, in dem eine geheimnisvolle Computerintelligenz namens Shodan von der Raumstation Citadel aus fast die Erde zerstört hätte. TriOptimum, die Entwickler von Shodan, rappeln sich nach einem Beinahe-Ruin wieder mühsam hoch und arbeiten an der Konstruktion eines überlichtschnellen Raumschiffs. Die Erdregierung UNN hat daran zwar größtes Interesse, traut dem Konzern aber nicht über dem Weg und gibt deshalb dem Prototypen zur Jungfernfahrt ein militärisches Kommando mit. Die Soldaten werden einfach mitsamt ihrem schweren Zerstörer „Rickenbacker" huckepack auf das zivile Raumschiff „Von Braun" gesetzt, um von dort aus alles zu kontrollieren. Die Reise beginnt gut, doch nach wenigen Monaten empfängt die bunte Reisegesellschaft ein



Dieser unheimliche Geselle war einst ein Kamerad von Ihnen. Jetzt wankt er mit einer Brechstange bewaffnet durch die Gänge, auf der Suche nach neuen Opfern.



Viele der Gegner lassen sich mit Waffengewalt oder technischen Tricks ausschalten. Oft bleibt aber nur die Flucht, wenn Ihnen die Munition ausgeht.



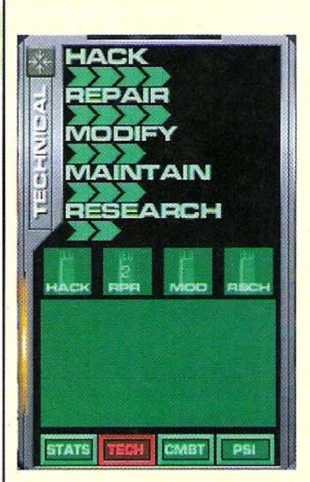
Notsignal von einem entlegenen Planeten. Das Unheil nimmt seinen Lauf: Die Militärs untersuchen den Sender und sperren nach ihrer Rückkehr plötzlich einen kompletten Sektor der Von Braun. Als der Spieler eine Woche später aus seinem Tiefkühlschlaf erwacht, hat er auf einmal ein kybernetisches Implantat der Militärs im Kopf. Und auch sonst scheint einiges auf dem Schiff nicht zu stimmen. Nur die Interkom-Sendungen eines überlebenden Crew-Mitglieds und verschiedene E-Mails geben Anhaltspunkte auf das, was passiert sein könnte. In dieses unheimliche Szenario versetzt Sie *System Shock 2* und läßt Sie erst mal im Unklaren, was das eigentliche Ziel des Spiels ist. Auf jeden Fall müssen Sie zuerst herausfinden, was eigentlich während Ihres Tiefschlafs passiert ist. Um sich entsprechend vorzubereiten, durchlaufen Sie – Vorsicht, Zeitsprung! – vier Jahre zuvor eine von drei Ausbildungsrichtungen, die Sie entweder als Techniker, Soldat oder paranormal begabten Psioniker ins Geschehen schickt. Das geschieht nicht durch das Anklicken von schnöden Knöpfchen, sondern durch drei verschiedene Tutorials, die wie der Rest des Spiels in 3D-Grafik zu sehen sind und an die Cyberspace-Ausflüge des Vorgängers erinnern. Diese Tutorials gleichen einem virtuellen Kampfsimulator, in dem Sie die verschiedenen Waffen und Ausrüstungen abhängig vom gewählten Beruf ausprobieren können.

Im Dunkeln ist gut munkeln

System Shock 2 fesselt den Spieler von Anfang an durch die intensive Atmosphäre. Zahlreiche Ge-

TALENTE

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für eine von drei Charakterklassen, die als verschiedene Berufe vorgegeben werden. Der Techniker ist geschickter im Umgang mit Sicherheitssystemen und kann leichter seine Waffen modifizieren. Als Kämpfer besitzen Sie mehr körperliche Reserven und als Psioniker haben Sie Vorteile beim Einsatz der vielen paranormalen Fähigkeiten wie Telekinese. Doch egal, wie Sie sich zu Beginn des Spiels entscheiden, Sie können die Liste der Fertigkeiten später durch Implantate so verändern, daß Sie keinerlei Nachteile besitzen und so zu einem Allround-Genie werden können. Die Wahl der Implantate entscheidet dabei erheblich über den Schwierigkeitsgrad, denn wer bei der Auswahl nicht voraus plant, muß unter Umständen lange auf ein benötigtes Upgrade warten. So sollte der Kämpfer versuchen, seine Fähigkeiten als Hacker zu verbessern, um seltener Alarme auszulösen.



Die sorgfältige Auswahl der Fertigkeiten vereinfacht den Schwierigkeitsgrad.



Mit dem großen Wachroboter sollten Sie sich nicht anlegen, sondern ihn besser per Fernsteuerung übernehmen und für Ihre eigenen Zwecke nutzen.



Diese seltsamen Wesen heißen Manys und spielen eine entscheidende Rolle. Auch die Künstliche Intelligenz „Shodan" aus dem ersten Teil kehrt wieder zurück.

PFIFFIGES INVENTAR

Das umfangreiche Inventar von *System Shock 2* kann sich sehen lassen. Wie in jedem anständigen Rollenspiel finden Sie etliche Gegenstände, Waffen und Rüstungen, die Sie mitnehmen und einsetzen können. Bedient wird das Inventory mit der Maus: Sie klicken einfach im 3D-Fenster den gewünschten Gegenstand an und ziehen ihn auf das Fach, in dem Sie ihn ablegen wollen. Oder Sie bewegen das Objekt auf die entsprechenden Felder über der Abbildung des menschlichen Körpers, um eine Rüstung anzuziehen oder eine Waffe zu nehmen. Zusätzlich dürfen Sie öfter benutzte Objekte wie Medikits oder den Schraubenschlüssel mit einer beliebig definierten Taste aufrufen, um wertvolle Zeit zu sparen.



Das Inventar wird mit der Maus bedient.

räusche und die Funksprüche einer unbekannten Person erinnern etwas an *Thief – Der Meisterdieb*, auf dem *System Shock 2* basiert. Beide Titel sind trotz 3D-Grafik beinharte Rollenspiele, in denen keineswegs der Kampf im Vordergrund steht, sondern das Überleben. Auch in der Rolle des Soldaten sollte der Spieler deshalb überlegt vorgehen und die einzelnen Räume behutsam untersuchen, um so zum Beispiel die Sicherheitskameras rechtzeitig zu entdecken. Diese Überwachungseinrichtungen waren eigentlich zum Schutz der Besatzung gedacht, doch nach den mysteriösen Vorfällen an Bord der Von Braun richten sich diese gegen den Spieler. Sie haben mehrere Möglichkeiten, diese lästigen Beobachter zu umgehen. Die radikale Methode ist, mit dem Schraubenschlüssel oder einer anderen Waffe die Kamera schlicht und ergreifend zu zerstören. Wesentlich eleganter geschieht dies mit der Hackersoftware, die es Ihnen ermöglicht, sich in das Computernetz des Raumschiffs einzuklinken, um das System zu blockieren. Dazu müssen Sie auf einer Schaltfläche mit 20 Kontakten drei zusammenhängende Felder finden. Welche Fläche aktiv und welche funktionslos ist, hängt aber nicht von Ihrem Geschick als Spieler ab, sondern von den entsprechenden Fähigkeiten Ihres Charakters. Ein völlig unbegabter Kämpfer wird auch mit leichteren Sicherungen größere Probleme haben als ein fähiger Techniker. Manche der Felder gleichen den aus anderen Rollenspielen bekannten „kritischen Treffern" – wenn Sie eines davon auslösen, heult sofort eine Alarmsirene los und eine Meute von Wachrobotern wird auf Sie gehetzt.

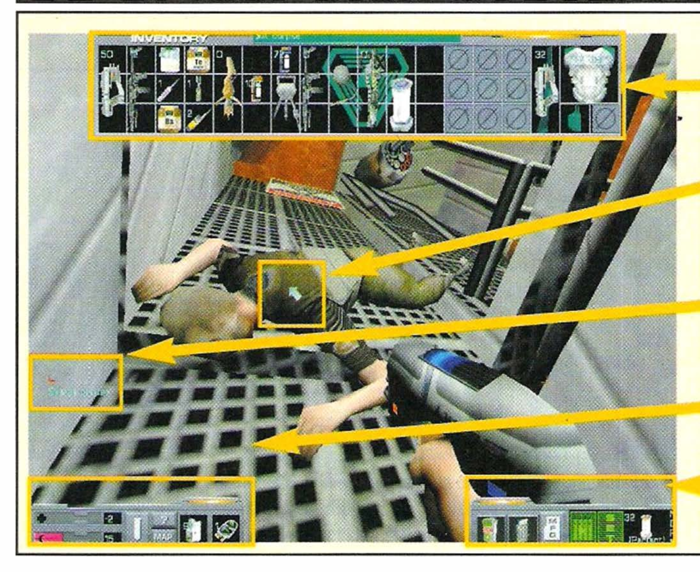


Die Gegner sind intelligent genug, Türen und Schotte zu öffnen, um Sie zu verfolgen.



Schnell, intelligent und tödlich: Die Roten Ninjas zählen zu Ihren hartnäckigsten Gegnern in System Shock 2.

SO SPIELT SICH SYSTEM SHOCK 2



Das geräumige Inventar wird mit der Maus bedient und kann bei Bedarf ausgeblendet werden.

Ist der Mauszeiger aktiv, um zum Beispiel ein Objekt zu untersuchen, wird die 3D-Grafik eingefroren.

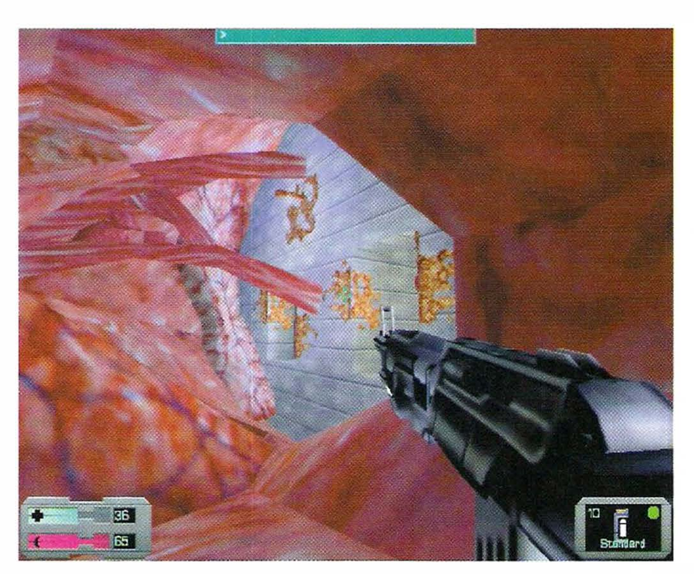
Jeder Gegenstand, der eine Bedeutung hat, wird mit einem kurzen Text erklärt. Bei Gegnern stehen hier die Trefferpunkte.

Hier finden Sie Informationen zur Gesundheit und Psi-Kraft Ihres Helden.

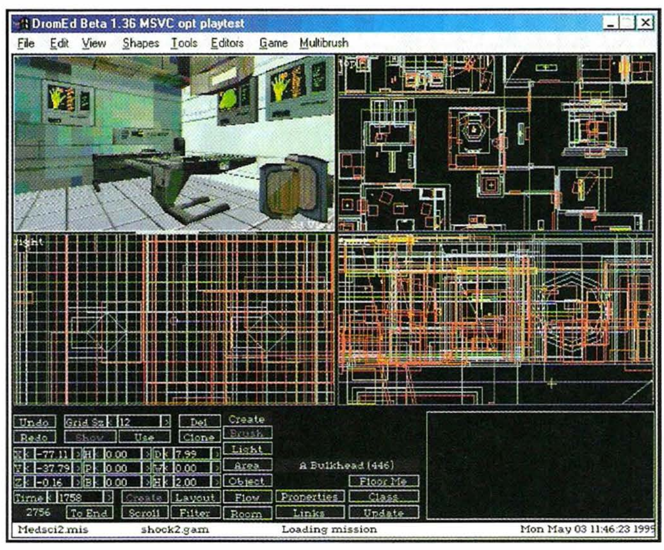
In diesem Fenster sehen Sie, welche Waffen, Munition und Ausrüstungen Sie gerade verwenden.

Auf leisen Sohlen

System Shock 2 bedeutet Angst. Angst, weil unheimliche Geräusche andeuten, daß gleich etwas pas-



In späteren Levels stoßen Sie auf diese bizarre Mischung aus organischen, außerirdischen Strukturen und den Überresten des Raumschiffs „Von Braun".

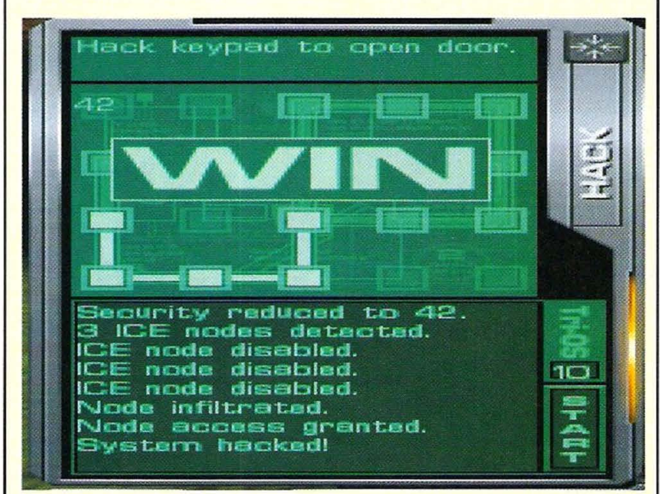


Der Leveleditor ermöglicht nicht nur das detaillierte Ausarbeiten der Räumlichkeiten, sondern auch das Einbauen von Ereignissen, die den Spieler erschrecken.

sieren könnte. Panik entsteht, wenn plötzlich eine ganze Balustrade über Ihnen einbricht und Sie zu zermalmen droht. Nicht zu vergessen die vielen Monster und anderen Gegner, die Ihnen überall auflauern. Am normalsten erscheinen noch die verschiedenen Wachroboter, die einfach nicht mehr ihrer ursprünglichen Programmierung folgen und Sie angreifen. Mit etwas Geschick als Hacker haben Sie sogar gute Aussichten, diese so zu programmieren, daß sie Ihnen gehorchen. Wesentlich unheimlicher sind da schon Ihre ehemaligen Kameraden, die plötzlich als Zombies durch die Gänge wanken. Später laufen Ihnen noch die enorm gefährlichen Roten Ninjas und eklige Außerirdische über den Weg. Der Spieler ist jedoch in der Lage, 14 verschiedene Waffen sowie etliche Modifikationen und 35 eindrucksvolle Psi-Kräfte zu seiner Verteidigung einzusetzen. Gemeinerweise tunen die Designer die Levels so, daß Sie nie genügend Munition oder Psi-Kraft besitzen, um wild ballernd durch die Welt zu laufen und daher stets zu einer gewissen Vorsicht genötigt sind. Für die Gegner im Spiel nutzen Lead Designer Ken Levine und sein Team die Vorarbeit des *Thief*-Teams, um die Künstliche Intelligenz der Bösewichte überzeugend auf den Monitor zu bringen. Ihre Widersacher haben ein eingeschränktes Sicht- und Hörfeld, was

DES RÄTSELS LÖSUNG

System Shock 2 ist trotz der 3D-Grafik weder Actionspiel noch Action-Adventure. Die Puzzles sind daher größtenteils in die Story und die Levels eingebettet, wie beispielsweise das Umgehen von Überwachungskameras. Es gibt allerdings ein paar Ausnahmen, die schon im ersten Teil Verwendung fanden. Dazu gehören die Logikpuzzles, bei denen Sie Schaltkreise knacken müssen, um beispielsweise eine gesicherte Tür zu öffnen. Im Gegensatz zum Vorgänger müssen Sie diesmal weniger denken als vielmehr die Attribute Ihres Charakters richtig wählen. Mit einer besseren wissenschaftlichen Ausbildung ist die Wahrscheinlichkeit höher, daß Sie die Sicherung hacken können. Sollten Sie stattdessen ein guter Kämpfer sein, werden Sie eher einen Alarm auslösen, der dann mehrere Gegner vorbeischickt. Dadurch stellen die Entwickler sicher, daß Sie nicht wegen solcher Stellen im Spiel hängenbleiben können, egal, für welchen Charakter Sie sich entschieden haben.



Auf dieser Schaltfläche mit 20 Kontakten müssen Sie drei zusammenhängende Felder finden. Das Ergebnis hängt von den Fähigkeiten Ihrer Spielfigur ab.



WAFFEN, GEGNER UND OBJEKTE

Pistole: Die Standardwaffe läßt sich mit mehreren Munitionsarten bestücken, darunter auch Brandsätze und Urankugeln gegen gepanzerte Roboter.

Psi-Verstärker: Mit Hilfe dieses kleinen Geräts kann der Spieler seine Psi-Kräfte bündeln und so verstärken.



Stasis-Feld-Generator: Ursprünglich für Operationen verwendet, läßt sich damit für eine gewisse Zeit ein Gegner zur Bewegungslosigkeit verurteilen.

Laser Rapier: Ähnlich der Pistole kann auch diese Waffe modifiziert werden, um mehr Durchschlagskraft zu erhalten.

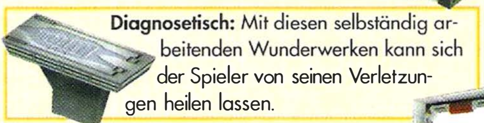
EMP-Gewehr: Diese spezielle Waffe löst einen elektromagnetischen Impuls aus, der Roboter schlagartig lahmlegen kann.

Protokoll-Droide: Die eher harmlosen Droiden sind nicht bewaffnet, können aber mit ihren metallenen Armen einigen Schaden anrichten.

Wachroboter: Die starken Laser sind gefährlich, doch lassen sich die Roboter über eine externe Kontrolleinheit aus sicherer Entfernung umprogrammieren.

Leichte Rüstung: Besser als nichts – doch gegen stärkere Gegner ist die leichte Kevlar-Weste nur ein unzuverlässiger Schutz.

Hacksoftware: Mit diesem Gerät hacken Sie sich in die Sicherheitssysteme der Von Braun, um Roboter oder Kameras auszuschalten.



Strahlungs-Absorber: Der Überlichtantrieb der Von Braun setzt tödliche, radioaktive Strahlen frei, gegen die dieses Gerät kurzzeitig hilft.

Nanite: Die Nanites sind kleine Maschinen, die im subatomaren Bereich arbeiten und nahezu jedes benötigte Gerät auf Wunsch herstellen können.

Diagnosetisch: Mit diesen selbständig arbeitenden Wunderwerken kann sich der Spieler von seinen Verletzungen heilen lassen.

Replikator: Da ständig Knappheit an Geräten, Waffen und Munition herrscht, kommt dieses Kopiersystem für Objekte wie gerufen.

bedeutet, daß Sie sich auch hinter dem Rücken eines Zombies vorbei in Sicherheit schleichen können. Daher sollten Sie auch vermeiden, mit allzu viel Krawall eine Tür zu öffnen. Die Monster, angefangen beim eher stupiden Zombie bis hin zum intelligenten Ninja, sind allesamt extrem anhänglich und verfolgen Sie rastlos durchs ganze Schiff, wenn es Ihnen nicht gelingt, sie mit schnell versiegelten Türen abzuhängen. „Wir arbeiten eng mit den *Thief*-Designern zusammen, um sicherzustellen, daß die Monster nicht durch Masse, sondern durch ihr smartes Vorgehen den Spieler in Bedrängnis bringen", verspricht Ken Levine. Bei der Vorführung im Looking-Glass-Hauptquartier geriet Ken ziemlich in Bedrängnis, als er im Labortrakt der Von Braun einem mutierten Versuchs-Äffchen begegnete, das ihn wild umherspringend immer wieder biß. „Verständlicherweise sind die Tierchen scharf darauf, sich für das Eingesperrtsein zu rächen", entschuldigt er seine überhastete Flucht mit einem schiefen Grinsen …



Die überarbeitete Thief-Engine sorgt für schaurig-schöne Rauch- und Nebeleffekte in den düsteren Levels.

Multiplayer inklusive

Die Geschichte wird auf verschiedene Arten erzählt. Zum einen finden Sie zahlreiche E-Mails und Logbücher der Besatzungsmitglieder, die Sie auf die richtige Spur bringen können. Zusätzlich werden gelegentlich kleine Filme abgespielt, wenn der Spieler eine bestimmte Räumlichkeit betritt. „Diese Visionen dienen zum einen der Fortführung der Geschichte", erklärt Ken, „zum anderen wollen wir manchmal einfach nur den Spieler erschrecken." Das Level-Design von *System Shock 2* wird sehr abwechslungsreich ausfallen, wie Ken Levine verspricht. Neben den eher technisch-kühlen Decks der Von Braun warten organisch wirkende Räume der außerirdischen Manys auf den Spieler, sowie ein noch streng geheimer Abschluß-Level, in dem wir endlich mehr über Shodan und ihr Schicksal nach der vermeintlichen Vernichtung in Teil 1 erfahren. Möglicherweise wird dieser Level an die Cyberspace-Episoden aus *System Shock* erinnern, aber das Team war auch beim abendlichen Umtrunk nicht zu unvorsichtigen Äußerungen zu motivieren. Sicher ist dagegen, daß *System Shock 2* einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer enthalten wird, in dem Sie gemeinsam mit drei Freunden das gesamte Spiel lösen dürfen. Eine Deathmatch-Variante wird es nicht geben.

Florian Stangl ■

FACTS

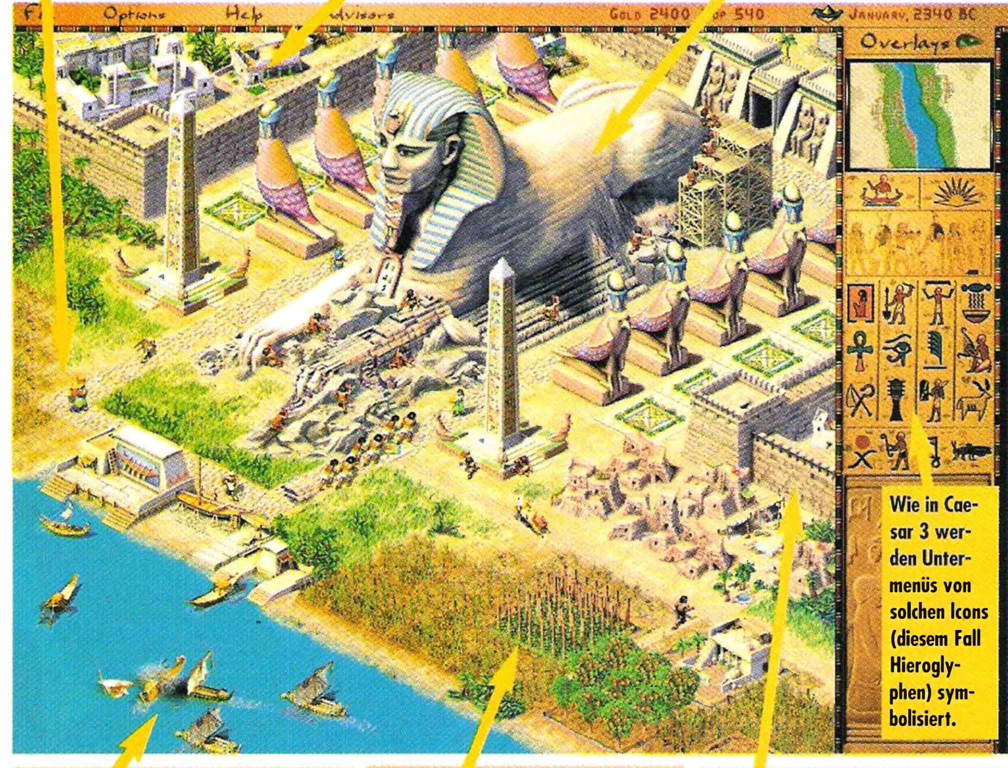
Genre	Rollenspiel
Hersteller	Looking Glas
Beginn	1998
Status	Beta
Release	Juli '99

Vergleichbar mit
System Shock, Thief - Der Meisterdieb

Pharao

Sandmännchen

Was Star-Wars-Macher George Lucas darf, kann Impressions schon lange: Nach dem vorläufigen Ende der Caesar-Trilogie folgt jetzt die „Vor-Fortsetzung" in Form von Pharao. An die Stelle griechischer Tempel treten damit ägyptische Pyramiden.



Durch das Anklicken von Bürgern können Sie sich über die Sorgen und Nöte der Einheimischen informieren.

Die richtige Infrastruktur vorausgesetzt, entwickeln sich die Baracken zu Häusern aus Lehm und Steinen.

Monumentalbauten wie diese Sphinx setzen eine sehr gläubige Bevölkerung voraus, die die Strapazen bereitwillig auf sich nimmt.

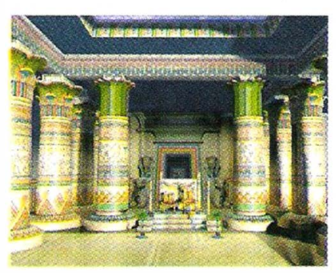
Wie in Caesar 3 werden Untermenüs von solchen Icons (diesem Fall Hieroglyphen) symbolisiert.

Mit Kriegsschiffen bestreiten Sie Echtzeit-Seeschlachten im Age-of-Empires-Stil.

An den fruchtbaren Ufern des Nils werden Obst und Gemüse angepflanzt.

Stadtmauern schützen die Siedlung vor Übergriffen von Anrainern.

Schon jetzt steht fest: Selten wurde ein Aufbaustrategiespiel dermaßen in den Sand gesetzt. Denn genau auf diesem Untergrund gründen Sie im antiken Ägypten kleine Siedlungen, die nach und nach zu Städten mit Tausenden von Bewohnern ausgebaut werden. Hier leben nicht nur Farmer, Heilkundige, Handwerker, Künstler und Soldaten, sondern auch solch illustre Gestalten wie Papyrus-Macher und Einbalsamierer. Die Einheimischen befestigen Wege, konstruieren Schiffe, richten Handelsposten ein, ziehen Trinkwasser-Reservoirs hoch, bauen Schulen und tauschen Waren mit Anrainern aus, was Geld in die Kassen bringt. Ernährt wird die Bevölkerung mit delikatem Straußenfleisch und dem Gemüse der Farmen, die man am besten in der Nähe des Nils anlegt. Das Problem: Der Fluß tritt in regelmäßigen Abständen über die Ufer und verwüstet die Plantagen – wohl dem, der über prallgefüllte Lagerhäuser verfügt. Wenn es der Bevölkerung gut geht, werden die Gebäude automatisch aufgewertet und das kommt wiederum der allgemeinen Stimmung und der Frömmigkeit zugute. Dieser Glaube versetzt nicht nur Berge, sondern läßt auch Pyramiden, Statuen oder gar eine Sphinx entstehen. Statt der fünf *Caesar*-Götter gibt es diesmal gleich dreimal so viele: Nicht weniger als 15 Gottheiten wollen zufrieden gestellt und gepriesen werden – auch langfristig, denn Ihre Regentschaft erstreckt sich über mehrere Generationen und Ihr Ziel haben Sie erst dann erreicht, wenn Ihre Dynastie einen waschechten Pharao hervorbringt.



Mehr als 40 gerenderte Zwischensequenzen illustrierten Ihre Fortschritte in Caesar 3. Ähnliches plant Impressions für Pharao.



Pharao bringt die Pracht ägyptischer Architektur mit 65.000 Farben und maximal 1.024x768 Bildpunkten auf den Monitor.

Tut Ench-Amun, was Nofre täte?

Der Kenner sieht's sofort: *Pharao* beruht auf der gleichen Technologie wie *Caesar 3*. Die mit hohem Aufwand gerenderte, isometrische 2D-HiColor-Grafik darf gedreht und gezoomt werden. Der Look der Gebäude wurde zudem der jeweiligen Epoche (Altes, Mittleres und Neues ägyptisches Königreich) angepaßt. Wie bisher auch handelt es sich um ein reines Solo-Spiel, doch immerhin wird ein Szenario-Editor, das sogenannte City Construction Kit, mitgeliefert. Um sowohl Echtzeit- als auch Aufbaustrategie-Fans entgegenzukommen, läßt man dem Spieler die Wahl zwischen zwei Kampagnen, einer eher kampfbetonten und einer friedlichen, in der die Wirtschaft im Vordergrund steht. Bei der kriegerischen Variante kommen Sie öfter in den Genuß der neuen Seekämpfe – eine Premiere innerhalb der Serie. Daß an *Pharao* dasselbe Team sitzt wie bei *Caesar 3*, darf in diesem Fall als Vorteil gewertet werden. Freuen wir uns also auf ein hochkomplexes Strategiespiel, dessen Erscheinungstermin für den Herbst 1999 geplant ist.

Petra Maueröder ■



FACTS

Genre	Aufbaustrategie
Hersteller	Impressions
Beginn	Dezember '98
Status	Pre-Alpha
Release	Oktober '99

Vergleichbar mit

Caesar 3, Anno 1602

No Fear Downhill Mountain Biking

Der Berg ruft

Derzeit schauen Downhill-Fans noch in die Röhre, wenn es darum geht, auch virtuell mit dem Fahrrad holprige Berge hinabzusausen. Jetzt haben die Rennspielexperten von Codemasters ein Erbarmen mit allen Freunden dieses Extremsports und kündigen einen vielversprechenden Titel an.



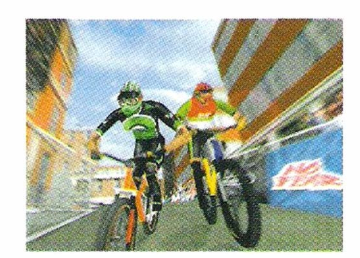
Dank Motion-Capturing sehen die Bewegungen der Fahrer sehr realistisch aus. Auch die Umgebungsgrafik kann sich dank einer leistungsfähigen 3D-Engine sehen lassen.

Es ist gewiß nicht jedermanns Sache, mit einem Geländerad einen steilen Hang hinabzusausen und dabei Steinen, Gestrüpp und Schlaglöchern vom Durchmesser eines Q3-Rocket-Launchers auszuweichen. Dennoch wächst die Begeisterung für diese Sportart von Jahr zu Jahr, so daß Codemasters' Titel gute Chancen haben dürfte, auf offene Ohren und staunende Augen zu stoßen. Für *Downhill Mountain Biking* haben die Programmierer bereits eine leistungsfähige Grafikengine entwickelt, die dazu beiträgt, daß die bislang etwa 25 originalgetreuen Strecken besonders glanzvoll zur Geltung kommen. Zudem soll eine realistische Fahrphysik dafür sorgen, daß Sie während der holprigen Talfahrt jeden Stein unter den Rädern spüren können. Sie werden zudem in der Lage sein, mindestens zehn verschiedene Bewegungen mit Ihrem Mountainbike auszuführen, darunter 360°-Umdrehungen sowie gefährliche Stunts, die gar in lebensgefährlichen Stürzen enden können. Zum Glück sind drei Schwierigkeitsgrade geplant, so daß auch Anfänger motiviert werden dürften, ihr Muffensausen zu überwinden und sich auf den Sattel zu schwingen. Dann kommt es darauf an, die Balance zu halten, Hagebuttensträuchern auszuweichen und zu vergessen, daß man auch über eine Bremse verfügt.

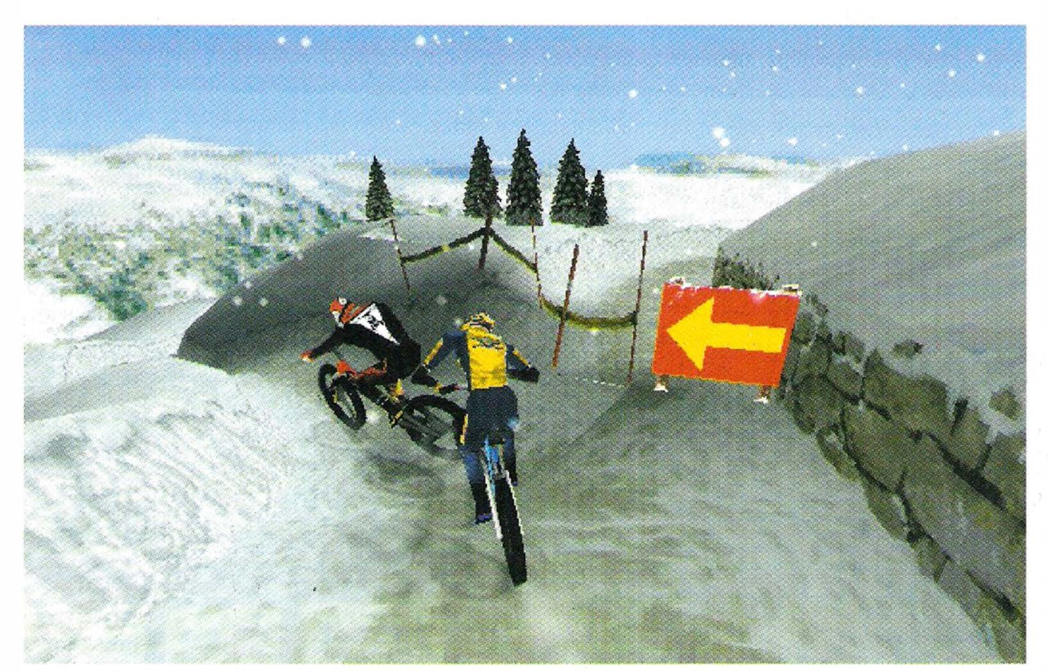
Bremsen überflüssig

Um die Bedingungen eines Downhill-Rennens besser zu simulieren, haben die Entwickler Wettereffekte wie Schnee, Regen und Nebel eingefügt. Zudem kann die Grafikengine überzeugend komplexe Bewegungsabläufe des jeweiligen Fahrers darstellen. So streckt dieser in scharfen Kurven ein Bein heraus, damit er sich am Boden abstützen kann und nicht etwa mit der Visage im Matsch landet. Bei den verschiedenen Sprüngen verliert das Hinterteil der jeweiligen Figur kurzzeitig den Kontakt mit dem Sattel. Die Darstellung eines schmerzhaften Gesichtsausdrucks beim Landen werden sich die Entwickler aber sicherlich sparen, selbst wenn die Verlockung groß erscheint. Ein Feature, das sicherlich implementiert wird, ist der geteilte Bildschirm, der es erlaubt, gleichzeitig sowohl die eigene Spielfigur als auch einen der Gegner zu sehen. Es sind ähnlich viele Kamera-Ansichten möglich wie in *Toca 2*, jedoch wird sich auch hier die Ich-Perspektive am besten eignen. Unabhängig von der gewählten Darstellung lassen sich die Fahrräder genauso tunen wie die Rennwagen in *Need for Speed 3*. Hier können Sie den Luftdruck in den Reifen verändern, die Bremsen verstärken oder den Kettenzug überprüfen. Während also Steuerung und Grafik nur noch auf die Optimierung warten, haben die Programmierer bezüglich der Spieloptionen bislang nur festgelegt, daß es eine Meisterschaft und mindestens fünf weitere Gamemodi geben wird; darunter befinden sich Hindernisrennen und Zeitfahrt, die beide ebenfalls den Teilnehmern einer Mehrspielerpartie zur Verfügung stehen werden.

Thomas Borovskis



Sie können zwischen acht Profifahrern wählen und ca. zehn Stunts ausführen.



Rund zwei Dutzend Rennstrecken in zehn unterschiedlichen Regionen der Welt werden Ihnen zur Verfügung stehen.

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Codemasters
Beginn	August '98
Status	Alpha
Release	September '99

Vergleichbar mit
Motocross Madness


Die Echtzeitkämpfe erinnern eher an Age of Empires als an Pirates!. Einheiten sind einzeln anwählbar. Erscheint der Kampf aussichtslos, machen Ihre Männer die Biege.


Die Gesamtkarte umfaßt insgesamt rund sechs Millionen Quadratmeilen. Ein Kartenausschnitt ist etwa eine Viertelmeile groß. Hier finden die Seegefechte statt.

Unter schwarzer Flagge

Karibische Abenteuer

Über zehn Jahre mußten wir warten, bis endlich ein Strategietitel angekündigt wurde, der das legendäre Pirates! mit einer vollen Breitseite in den verdienten Ruhestand schickt. Doch kaum steht Microids' Der Korsar in den Verkaufsregalen, da vermeldet unser Mann im Ausguck bereits ein weiteres Spiel um rauflustige Freibeuter.

Bereits zu seiner Zeit bei MicroProse war Martin Carr ein großer Fan von Sid Meiers Klassiker *Pirates!*, dessen cleveres Spielprinzip ihn genauso begeisterte wie Hunderttausende anderer Hobby-Strategen. Jetzt überwacht Carr als Geschäftsführer des jungen Unternehmens Hot House die Programmierung von *Unter Schwarzer Flagge* (= *USF*), das nach beinahe dreijähriger Entwicklungszeit in diesem Sommer endlich vom Stapel laufen soll. Ähnlich wie *Pirates!* ist auch dieses Produkt ein waschechter Genremix aus Strategie, Wirtschaftssimulation und Rollenspiel.

Halsabschneider

USF entführt Sie in die Karibik des 17. Jahrhunderts, wo Sie von 1625 bis 1725 rauben, morden, saufen und aufmüpfige Matrosen kielholen können. Zu Beginn haben Sie die Möglichkeit, als Kapitän eines einigermaßen seetüchtigen Schiffchens Ihre Matrosen in die Wanten zu jagen und so lange durch die Weiten der Meere zu segeln, bis Ihre Schaluppe den Weg eines arglosen Handelsschiffes kreuzt. Dieses können Sie unter Beschuß nehmen, entern und dann seinen Laderaum unter die Lupe nehmen, wo sich im besten Fall kostbare Waren befinden. Danach steht es Ihnen frei, welchen der insgesamt 75 Häfen Sie ansteuern wollen, um dort die geraubten Güter gegen Bargeld zu verschachern. Es gibt rund ein Dutzend verschiedener Warentypen, zu denen unter anderem exotische Rohstoffe wie Kakao oder Tabak gehören; allerdings zählen Kanonen aus naheliegenden Gründen zu den begehrtesten Objekten. Diese können Sie nämlich selbst gut verwenden, indem Sie Ihr erstes Schiff aufrüsten oder ein weiteres Schiff mit den dicken Ballermännern ausstatten. Wie in *Anno 1602* ist auch in *USF* alles eine Frage des Geldes, so daß Sie sich bei geschicktem Finanzmanagement rasch eine Flotte von bis zu zwölf Schiffen aufbauen können. Um in den Echtzeit-Schlachten zu Wasser oder zu Land erfolgreich zu sein, genügt allerdings nicht militärische Stärke allein. Hot House hat im vergangenen Jahr mit seinem komplexen Strategietitel *Gangsters* gezeigt, daß die perfekte Mischung verschiedener Faktoren ein packendes Gameplay bescheren; in *USF* sollten Ihre Halsabschneider („Cutthroats" lautet der Originaltitel) etwa über eine hohe Moral verfügen, um in den Echtzeit-Gefechten zu Land nicht den Schwanz einzukneifen. Bei den Kämpfen zu Wasser verfügen Sie über maximal sechs unterschiedliche Schiffstypen, wobei eine Galeone zwar weitaus kampfkräftiger, aber auch sehr viel schwerfälliger als eine schnittige Fregatte ist. Die KI scheint recht leistungsfähig zu sein, denn wenn Sie wahllos jedes fremde Fahrzeug angreifen, werden sich zum Beispiel Spanier, Franzosen und Holländer verbünden und Ihnen gemeinsam auf die Pelle rücken.

Neben den detailreichen Kämpfen macht auch das Wirtschaftssystem einen recht vielversprechenden Eindruck. Für Ihre Leute müssen Sie Lebensmittel an Bord schaffen und natürlich darf es auch an Rum nicht fehlen. Fällt Ihnen eine Schatzkarte in die Hände, dann können Sie sich auf die Suche nach dem kostbaren Gut machen. Im Gegensatz zum Gameplay sind die Menüs derzeit zwar noch nicht vollkommen ausgearbeitet, doch hat sich Hot House Mühe gegeben, den Einstieg durch vielsagende Symbole leicht zu machen. Neben der Übersichtskarte und der isometrischen Hauptkarte haben Sie auch die Möglichkeit, sich die Weiten der Karibik aus dem Krähennest an der Spitze Ihres Hauptmastes anzuschauen. Ein Mehrspielermodus wird – wie auch beim *Korsar* – nicht verfügbar sein, aber dafür können Sie frei entscheiden, auf welche Weise Sie die Gewässer und Häfen der Karibik unsicher machen wollen.

Peter Kusenberg


Wenn Sie es allzu toll treiben, landen Sie irgendwann auf dem Schafott.


In den Menüs können Sie einstellen, mit welchen Waren Sie handeln möchten.

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Hot House/Eidos
Beginn	Oktober '96
Status	Beta
Release	Juli '99



Vergleichbar mit

Pirates!, Der Korsar

Wheel of Time

Zeit der Legenden

Große Ereignisse werfen bekanntlich ihre Schatten voraus. Insgesamt drei Spiele, die die leistungsfähige Unreal-Engine benutzen, werden dieses Jahr noch veröffentlicht. Eines davon ist das mit Spannung erwartete Wheel of Time von Legend Entertainment, eine ebenso vielversprechende wie ungewöhnliche Mischung aus 3D-Shooter, Strategie und Rollenspiel, die bei Fantasy-Fans für einige Aufregung sorgen dürfte – und das nicht nur wegen der hervorragenden Grafik...



Glaubt man dem Entwicklerteam Legend Entertainment, dann steht mit *Wheel of Time* nicht weniger als eine Revolution im Spielesektor ins Haus. Das fertige Fantasywerk soll nicht nur Elemente aus Rollenspiel, Echtzeitstrategie und 3D-Shooter in sich vereinigen, sondern auch noch auf bisher einzigartige Weise Einzel- und Mehrspielermodus miteinander verbinden. Ob es sich bei diesen vollmundigen Ankündigungen um die Wahrheit handelt oder lediglich um den branchenüblichen Versuch eines Megahypes, wird sich erst in einigen Monaten zeigen; schon jetzt aber sind Ansätze zu erkennen, die mehr als nur einen flüchtigen Blick auf das Spiel rechtfertigen.

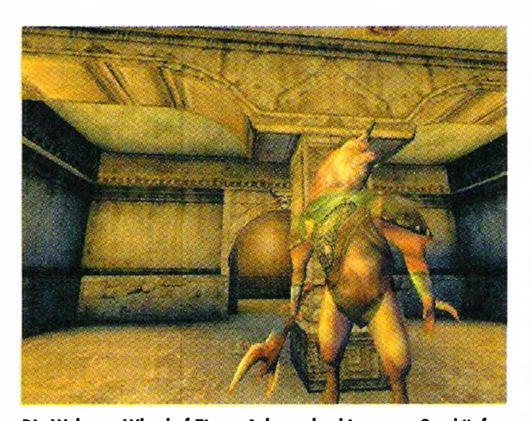
Fantasy für Fortgeschrittene

Wheel of Time basiert auf dem gleichnamigen Romanzyklus des Fantasyautors Robert Jordan, der

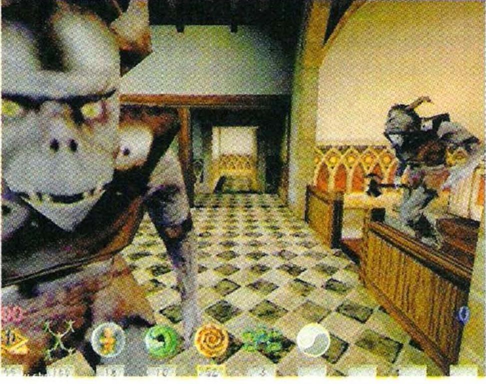
hierzulande (im Unterschied zu beispielsweise Terry Prattchet) nur Eingeweihten ein Begriff sein dürfte. Die Bücher beschreiben eine fantastische, ferne Welt, die von einer Vielzahl magisch begabter Völker und Sekten besiedelt ist. Die Verbindungen und Intrigen unter den verschiedenen Kulturen sind dabei fast schon eine Wissenschaft für sich und für Außenstehende kaum zu durchschauen. Glücklicherweise setzt die Story des Spiels aber vor der Handlung des ersten Buches ein, so daß auch Leute, die mit Fantasy-Literatur eigentlich nichts anfangen können, keine Probleme haben werden, die Zusammenhänge zu verstehen. Vor langer Zeit entfesselten unvorsichtige Magier eine teuflische Kraft namens „The Dark One". Zwar gelang es ihnen mit einiger Anstrengung, das personifizierte Böse wieder einzusperren; durch widrige Umstände gingen aber die Siegel, die sein Gefängnis für immer geschlossen halten sollten, verloren. Der Teufel blieb eingesperrt – sollte aber jemals ein Einzelner alle 18 Siegel besitzen, so läge das Schicksal der gesamten Welt in seinen Händen. Jahrtausende später haben vier verfeindete Stämme es geschafft, jeweils einen Bruchteil der wertvollen Artefakte zu erlangen, und setzen nun alles daran, auch den Rest in ihren Besitz zu bringen. Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Elayna, der Anführerin des Volkes der Aes Sedai. Diese Gemeinschaft besteht aus amazonenähnlichen Kämpferinnen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Welt der Magie zu erforschen. Mit über 40 verschiedenen Zaubersprüchen im Gepäck zieht Elayna nun los, um die 18 Siegel aus den Händen der verfeindeten Völker zu befreien. Die Welt ist in fünf große Bereiche aufgeteilt, die jeweils von einer anderen Gruppierung bewohnt werden. Jedes Volk hat hierbei eine Zitadelle, in der sie ihre gefundenen Siegel aufbewahrt – so auch die Aes Sedai. Elayna muß die Zitadelle entsprechend sichern, damit während ihrer Abwesenheit nicht ihr gesamtes Hab und Gut von Feinden geraubt und ihr Hauptsitz zerstört wird. Spätestens an dieser Stelle wird klar, daß es sich bei *Wheel of Time* um eine Mischung unterschiedlichster Genres handelt. Obwohl Story und Atmosphäre durch den epischen Fantasy-Hintergrund eher an ein klassisches Rollenspiel erinnern, spielt sich *Wheel of Time* über weite Strecken wie ein 3D-Shooter.



Der Heldin stehen im Spiel mehr als 40 Zaubersprüche zur Verfügung, unter anderem der energievolle Chain Lightning.



Die Welt von Wheel of Time wird von den bizarrsten Geschöpfen bevölkert. Dieses Monster erinnert ein wenig an ein Schwein auf zwei Beinen, ist im Kampf aber nicht zu unterschätzen.

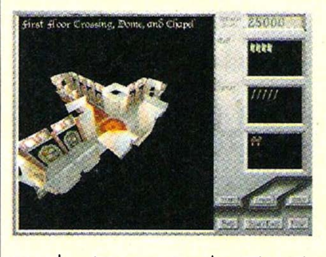


Bitte recht freundlich... Ein Trolloc in Nahaufnahme. Die eigentlich recht putzig wirkenden Gnome greifen bevorzugt zu mehreren an und agieren recht grob.

Origineller Genremix

In der Ich-Perspektive rast man durch Gänge und Zitadellen und erforscht die verschiedenen Welten. Die Feinde, denen man dabei begegnet, sind zum größten Teil aus den Büchern Robert Jordans übernommen und erinnern nur teilweise an bekannte Fantasy-Gestalten. Während die Trollocs beispielsweise kleine, böse Gnome sind, die unter anderem Namen auch in jedem anderen Genrever-

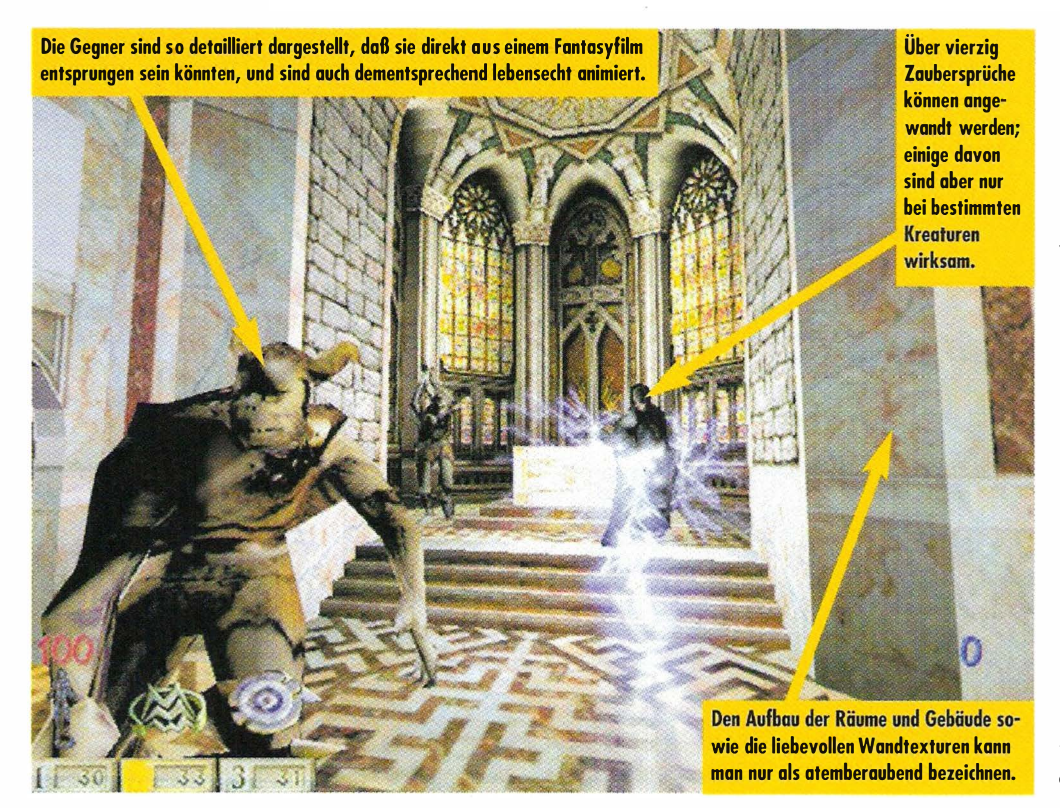
DER ZITADELLEN-EDITOR





Um dem insgesamt recht actionorientierten Gameplay neue Aspekte abzugewinnen, hat man sich bei Legend Entertainment etwas Besonderes ausgedacht. An einigen Stellen im Spiel ist es notwendig, den eigenen Hauptsitz im Stil eines Echtzeitstrategiespiels mit Fallen und Kampftruppen gegen herannahende Feinde zu verteidigen. Man tut dies mit Hilfe eines komplexen, aber einfach zu bedienenden Zitadellen-Editors, der es auch ermöglicht, bewegliche Wände in die Räume einzusetzen oder seine Siegel mit Selbstschußanlagen gegen Übergriffe zu sichern. Eine besondere Bedeutung bekommt dieses Feature im Multiplayermodus. Hier verteidigen nämlich gleich vier Spieler gleichzeitig ihre Zitadelle.





Die Gegner sind so detailliert dargestellt, daß sie direkt aus einem Fantasyfilm entsprungen sein könnten, und sind auch dementsprechend lebensecht animiert.

Über vierzig Zaubersprüche können angewandt werden; einige davon sind aber nur bei bestimmten Kreaturen wirksam.

Den Aufbau der Räume und Gebäude sowie die liebevollen Wandtexturen kann man nur als atemberaubend bezeichnen.

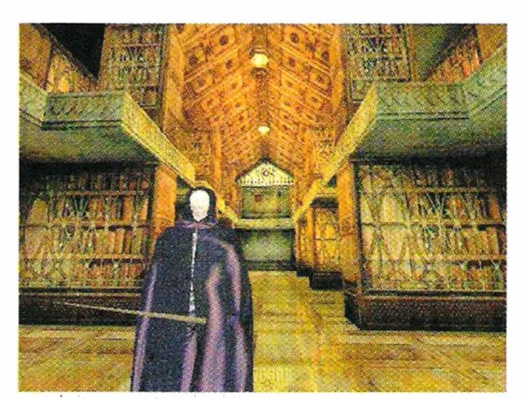
treter auftauchen könnten, handelt es sich bei den Myrddraal um unheimliche, humanoide Wesen, die kein Gesicht haben und ein wenig dem maskierten Killer aus „Scream" ähneln. Elayna kann sich gegen Angriffe der finsteren Kreaturen mit einem großen Arsenal an Zaubersprüchen wehren, die stellenweise ein wenig an die Spells aus *Diablo* erinnern. Mit „Chain Lightning" beispielsweise kreiert sie einen Energieblitz, der sich auf den Gegner zubewegt und sich dabei so weit verzweigt, daß auch andere Umstehende in Mitleidenschaft gezogen werden können. Von Zeit zu Zeit wird das 3D-Spektakel allerdings jäh unterbrochen, da die Heldin in ihre Zitadelle zurückkehren muß. Hier wechselt das Geschehen in eine Vogelperspektive, aus der man sein Haupthaus betrachtet. Um seine Zitadelle vor feindlichen Übergriffen zu schützen, kann der Spieler diese mit Hilfe eines einfach zu bedienenden Editors mit einer Vielzahl von Fallen ausrüsten – sogar bewegliche Wände und Geheimräume können in den eigenen vier Wänden eingesetzt werden. An bestimmten Stellen lassen sich zusätzlich auch Wachen und Kampftrupps positionieren. Dieser Teil des Gameplays erinnert ein wenig an ein Echtzeit-Strategiespiel, da genau überlegt werden muß, an welchen Orten im Gebäude die Siegel versteckt werden sollten, wo tödliche Fallen am meisten Sinn machen und wo der Feind die kostbaren Artefakte am ehesten vermuten wird.

Ein Minotaurus lauert in diesem prächtig gestalteten Saal. Achten Sie auch auf die grandiosen Spiegeleffekte auf dem glänzenden Marmorboden.

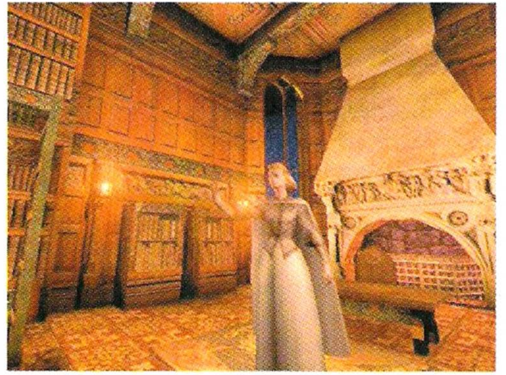
Exzellente Grafik dank Unreal

Spielerisch scheint *Wheel of Time* durch die ungewöhnliche Mischung unterschiedlichster Genres tatsächlich etwas Außergewöhnliches zu werden. Ein weiterer Grund dafür, daß es sich hierbei um eines der am dringendsten erwarteten Spiele des Jahres handelt, ist aber sicherlich die unglaubliche Optik, die das Fantasy-Epos zu bieten hat. *Wheel of Time* basiert auf der *Unreal*-Engine, die von den Entwicklern allerdings nochmals verbessert wurde. Neben den unglaublichen Lichteffekten, die auch schon in *Klingon Honor Guard* beeindrucken konnten, sagenhaft detaillierten Monstern und realistischen Animationen hat Legend Entertainment der Grafikpracht nun erstmals auch Wettereffekte hinzugefügt. Selbst im Inneren einiger Gebäude wird es möglich sein, durch Risse in der Decke den Nachthimmel zu betrachten. Partikeleffekte ermöglichen außerdem, es in einigen Häusern effektvoll „hereinregnen" zu lassen. Wenn das fertige Spiel hält, was die Screenshots versprechen, dann dürfte schon im August sowohl in optischer als auch in spielerischer Hinsicht ein echtes Jahreshighlight in den Regalen stehen.

Andreas Sauerland ■



Die Myrddraal gehören zu den härtesten Gegnern im Spiel, da sie sich lautlos von Schatten zu Schatten bewegen können.

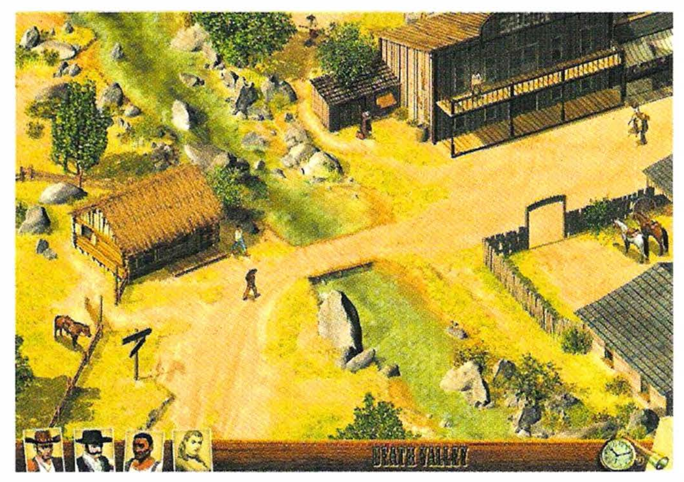


Während des Spiels wird die Heldin Elayna ungefähr 30 Nebenfiguren begegnen, die die Handlung vorantreiben.

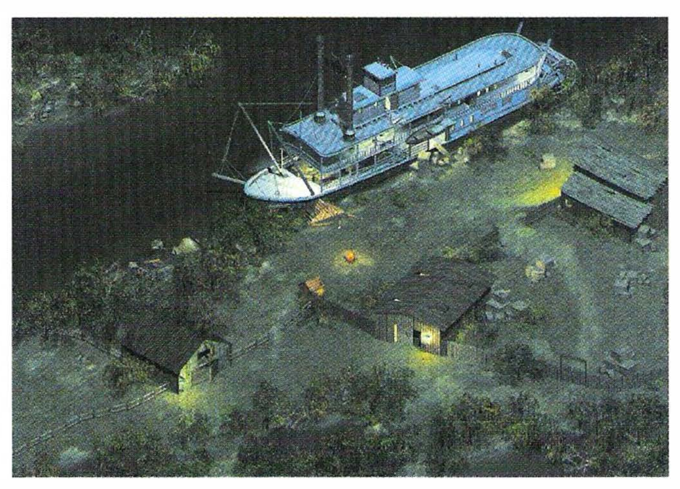
FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	GT Interactive
Beginn	Februar '98
Status	Beta
Release	August '99

Vergleichbar mit
Unreal



Durch Anklicken der Fotos (links unten) schalten Sie direkt zu einem Teammitglied um. Vorteil in dieser Szene: Das Rauschen des Baches schluckt verdächtige Geräusche.



Im Schutz der Dunkelheit werden Ihre Jungs von den Wachposten kaum erkannt. Beachten Sie die atmosphärische Ausleuchtung durch Lampen und Lagerfeuer.

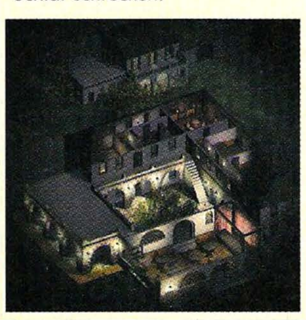
Death Valley

Ein Colt für alle Fälle

Postkutschen statt Panzer, smarte Revolverhelden statt taffer Tarnfarben-Söldner, muffige Gringos statt superaufmerksamer Wehrmachtssoldaten: Death Valley vom deutschen Spellbound-Team (Perry Rhodan, Airline Tycoon) verfrachtet das Commandos-Prinzip in den Wilden Westen.

EINBLICKE

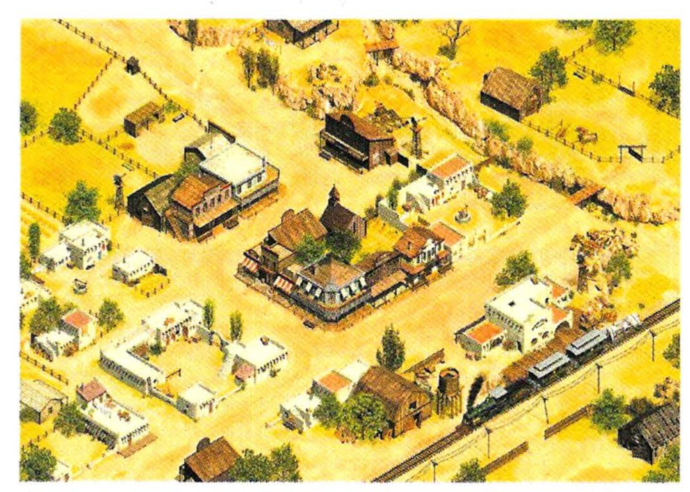
Horch, was kommt von draußen rein: Anders als in *Commandos* spielen sich die Aktionen nicht nur an der frischen Luft ab, sondern auch in Goldminen und in Gebäuden. Mutige spazieren einfach durch die Tür, Vorsichtige steigen durchs Fenster oder quälen sich durch Geheimgänge. Beim Betreten eines Raums werden Dach beziehungsweise Landschaft aus- und ein Querschnitt der Innenansicht eingeblendet. In Wohnhäusern darf man Treppen emporschleichen, Zimmer durchsuchen und ahnungslose Bewohner aus dem Schlaf schrecken.



Der Amerikanische Bürgerkrieg ist gerade vorbei, doch im New Mexico des Jahres 1870 fangen die Probleme erst so richtig an: Übellaunige Mexikaner überfallen ein verschlafenes Goldgräberstädtchen nach dem anderen und besetzen ganze Forts. Als die Regierung in der Hauptstadt Santa Fe aus zuverlässiger Quelle erfährt, daß die Ortschaft Gold Creek als nächstes auf der Liste steht, wird Topagent John Cooper, genannt Coop, dazu auserwählt, den Vorfällen auf den Grund gehen. Er willigt ein – allerdings unter einer Bedingung: Er möchte das Einsatzteam selbst zusammenstellen. Bis zu sechs seiner besten Kumpels begleiten ihn deshalb auf seinen brisanten Missionen: Sprengstoffexperte William Thomson, Doc McCoy, Powerlady Jane Crawford, der bärenstarke Mexikaner Ringo Sanchez, der Indianer Hawkeyes und die wieselige Chinesin Luang Kun. Allein anhand dieser Aufzählung merkt der *Commandos*-Kenner bereits, daß sich jeder der Haudegen auf bestimmte Aktionen spezialisiert hat. Und diese Talente sind auch bitter nötig, denn was sich anfangs nach dem Werk einer Bande wildgewordener Desperados anhört, entpuppt sich im Verlauf der 20 Missionen als eine von langer Hand vorbereitete Verschwörung.

Sie fürchten weder Tod noch Teufel

Es ist sicherlich keine Übertreibung, wenn wir behaupten: Ohne *Commandos* hätte es *Death Valley* nie gegeben. Seit dem weltweiten Erfolg des Eidos-Titels herrscht Goldgräberstimmung im Taktikbereich, wie auch der reißende Absatz von *Jagged Alliance 2* beweist. Überlegtes Vorgehen und präzises Timing sind plötzlich wieder gefragt, blindwütiges Aufeinanderhetzen riesiger Truppenverbände kommt nur noch an, wenn auf dem Startbildschirm „Command & Conquer" oder „Age of Empires" erscheint. Mittendrin im *Commandos*-Hype steckt das Spellbound-Team aus dem badischen Kehl seinen Claim in bislang ungenutztem Terrain ab: In den 20 *Death Valley*-Missionen wird der Wilde Westen im John-Wayne-kompatiblen Format gezeigt – da gibt es noch schmucke Saloons, prächtige Raddampfer, atemberaubende Canyons, friedlich grasende Büffelherden, unheimliche Geisterstädte, souveräne Sheriffs und selbstverständlich einen geschäftstüchtigen Totengräber, der nur darauf wartet, daß einer Ihrer Helden aufgrund einer Bleivergiftung das Zeitliche segnet. Die isometrischen Szenarien erinnern in ihrem Aufbau bewußt an berühmte Filmszenen wie aus *12 Uhr mittags* oder *Spiel mir das Lied vom Tod* und

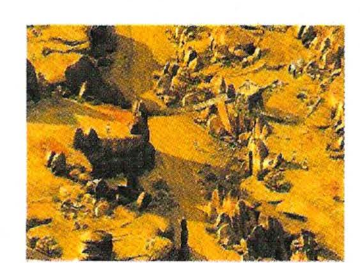


Noch menschenleer, aber immerhin dampft der Zug bereits: Diese Übersichtskarte zeigt beispielhaft, welch riesige Dimensionen die einzelnen Szenarien erreichen.

sind von Anfang an komplett einsehbar, müssen daher nicht stückchenweise freigelegt werden.

14 Fäuste für ein Halleluja

In Kombination von Maus und Tastatur läßt man Charaktere in Echtzeit sprinten, in Deckung gehen, kriechen, reiten oder Gegenstände aufnehmen. Beim Manövrieren der Schützlinge in Echtzeit gilt es, penibel auf Hör- und Sichtweiten zu achten: Wer einen Gegner einfach mit der Schrotflinte über den Haufen ballert, muß sich nicht wundern, wenn dessen Kumpels aus den Häusern stürmen und das Feuer eröffnen. Stattdessen sollte man geschickt den Schutz von Büschen, Felsen, Säulen und Fässern ausnützen. Hilfreich dabei: Per Doppelklick finden Sie den aktuellen Blickwinkel jeder beliebigen Person heraus, so daß Sie sich in unbeobachteten Momenten an Feinden vorbeistehlen können. Wenn's um das Ausschalten von Widersachern geht, steht jedem Mitstreiter eine individuelle Palette an Möglichkeiten zur Verfügung – allesamt mit Vor- und Nachteilen, was beispielsweise die Reichweite, die Munitionsbeschränkung oder Nachladezeiten anbelangt: Der eine entwaffnet seine Gegenspieler mit der Peitsche, der andere zielt mit Pfeil und Bogen, der nächste setzt seine Fäuste ein. Und die Klapper-



Ausschnitt eines langgezogenen Canyons. Gefährlich: Hinter jedem Felsen kann ein Hinterhalt lauern.

schlangen unseres Mr. Thomson machen nicht nur Pferde scheu, sondern töten auch Greenhorns, die die Biester nicht rechtzeitig entdecken. Messer und Giftpfeile empfehlen sich als lautlose Alternativen zu Colts und Winchester-Gewehren. Auch das Tosen von Wasserfällen, Donnerschläge während eines Gewitters oder tutende Eisenbahnen dämpfen bei Bedarf verdächtige Geräusche. Umgekehrt können nachgeahmte Tiergeräusche oder Spieluhren die Meute ablenken und geschickt stationierten Kameraden die Gelegenheit zum Angriff geben. Vorteil gegenüber *Commandos*: Mit der Strg-Taste kann man Aktionen zeitverzögert und auf die Sekunde genau auslösen; ein Meisterschütze wie John Cooper erledigt auf diese Weise binnen Sekundenbruchteilen bis zu drei Gegner auf einmal.

Geduld, Amigos

Die teils gerenderte, teils gezeichnete 65.000-Farben-Grafik muß vor *Commandos* keinesfalls in Deckung gehen: Über mehrere Bildschirme erstrecken sich die gigantischen, extrem detailreichen Schauplätze, in denen zuweilen gerade die Sonne untergeht oder gar finsterste Nacht herrscht (erleichtert das Verbergen vor den Gegnern). Je höher die Auflösung von maximal 1.280x1.024 Bildpunkten, umso größer der gezeigte Kartenausschnitt; notfalls verschafft man sich mit den drei Zoomstufen den gewünschten Überblick. Auch wenn das Spiel schon einen sehr weit fortgeschrittenen Eindruck macht: Bis Sie Geiseln befreien, Gegner entführen, in Banken eindringen und die Stützpunkte der Mexikaner ausräuchern dürfen, müssen Sie sich noch einige Monate gedulden – *Death*

DAS TEAM



John Cooper (Spitzname: Coop)
Nicht nur Lucky Luke schießt schneller als sein Schatten: Anführer John Cooper ist ein begnadeter Schütze und erstklassiger Reiter. Zudem sind seine Faustschläge gefürchtet.



Doc McCoy (Spitzname: Doc)
Der Doktor kümmert sich um Verletzte, öffnet Türen und Truhen mit seinem Stethoskop, betäubt Gegner mittels Schlafmittel und vergiftet Nahrungsmittel und Trinkwasser.



Ringo Sanchez (Spitzname: Grizzly)
Ein Mann wie ein Bär: Aufgrund seiner Statur kann er problemlos drei betäubte oder getötete Personen auf einmal tragen und schwere Gegenstände (steckengebliebene Kutschen, Felsen) bewegen.



William Thomson (Spitzname: Will)
Wenn's kracht und scheppert, ist meist Mr. Dynamit am Werk: Kanonen und Sprengstoffe sind sein Spezialgebiet. Außerdem im Gepäck: Pickaxt und ein Sack voller Klapperschlangen.



Jane Crawford (Spitzname: Jane)
Jane nutzt ihre weiblichen Reize gnadenlos aus: Zuerst lenkt sie ihr Opfer durch dezentes Zupfen am Strumpfhalter ab, um es dann mit einem gezielten Tritt in den Unterleib außer Gefecht zu setzen.



Hawkeyes (Spitzname: Hawk)
Der mutige Indianer klettert wie ein Eichhörnchen, schwimmt wie ein Fisch und hat Augen wie ein Falke – weshalb er beim Messerwerfen und Bogenschießen besonders genau zielt.



Luang Kun (Spitzname: Kung)
Die Giftpfeile aus Kungs Blasrohr lassen Gegner wild um sich ballern oder mit einem Heulkrampf zusammenbrechen. Das Mädchen ist eine Meisterin in asiatischen Kampfsportarten.



In dieser mexikanischen Bergfestung werden einige Ihrer Begleiter festgehalten.

Valley wird erst gegen Ende des Jahres erscheinen. Bis dahin wird Sie PC Games über alle wichtigen Entwicklungen informieren und weitere Schauplätze enthüllen.

Petra Maueröder

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Spellbound Softw.
Beginn	September '98
Status	Pre-Alpha
Release	Dezember '99

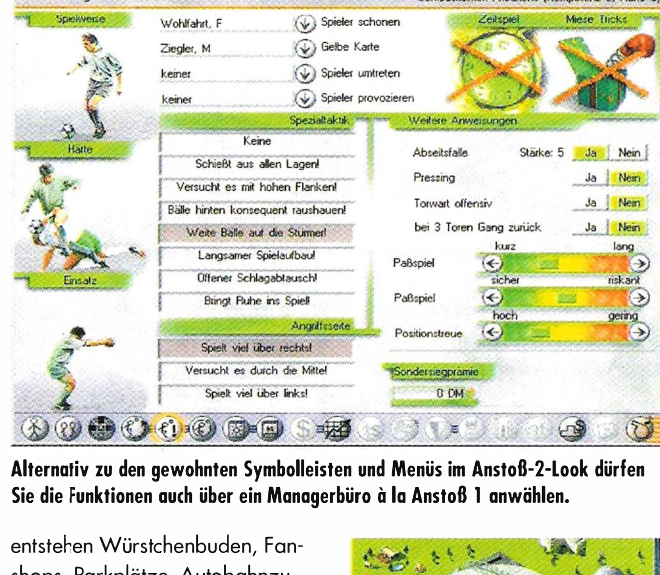
Vergleichbar mit
Commandos



Anstoß 3

Gutes Ballgefühl

Jede Menge Ballgefühl und ein Gespür für die Herzenswünsche der Fußballmanagerfans – das ist es, was die Anstoß-Serie seit jeher von all den anderen Datenbankmonstern abgehoben hat, die ihr wahres Gesicht unter mehr oder weniger schicken Menüs verbergen. Im Herbst folgt die dritte Auflage des aktuellen Tabellenführers.



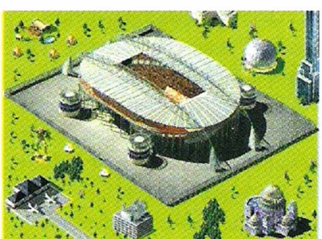
Alternativ zu den gewohnten Symbolleisten und Menüs im Anstoß-2-Look dürfen Sie die Funktionen auch über ein Managerbüro à la Anstoß 1 anwählen.

A*nstoß 2*-Spieler werden auf keines der Features verzichten müssen, die den Ascaron-Knüller in die Reihe der VUD-Award-gewürdigten Spiele (mehr als 100.000 verkaufte Exemplare) gehievt haben. Im Gegenteil: Eine lange Liste an Neuerungen beweist, daß den Spieldesignern und *Anstoß*-Fans noch längst nicht die Ideen ausgehen. Angekündigt sind zusätzliche Ligen und Länder (Österreich, Schweiz, Holland, Schottland usw.), ein von vornherein integrierter Nationalmannschaftsmodus, eine Netzwerkoption für vier Spieler und ein erweiterter Editor. Im Kampf gegen das mulmige Gefühl in der Magengegend, wenn sich Eingriffe bei Aufstellung, Training oder Taktik kaum auswirken, werden sich Spieldesigner Gerald Köhler und sein Team vor allem der Nachvollziehbarkeit Ihrer Entscheidungen widmen. Dazu dienen auch die gewohnt umfangreichen Auswertungen: Wie viele Ballkontakte hatten wir in der 2. Halbzeit? Wer hat wen wann gefoult? Seit wie vielen Minuten hat Freiburg kein Gegentor mehr kassiert? Mit den rund 70 zusätzlichen Diagrammen und Tabellen umfaßt das ohnehin schon konkurrenzlose *Anstoß*-Informationsangebot künftig rund 200 verschiedene Statistiken, die Sie auch während einer laufenden Partie abrufen können. Weil es genügend „Verrückte" gibt, die 10, 20 oder 30 Saisons mit ihrer Mannschaft leiden, kämpfen, feiern, auf- und absteigen, will Ascaron vor allem langfristige Karrieren realistischer gestalten. So werden Topmannschaften wie Bayern München im Schnitt konstantere Leistungen erbringen.

Text oder 3D?

Jetzt erst recht: Nicht zuletzt, um beim PC-Games-Test von *Anstoß 3* nicht wieder den Vorwurf des stiefmütterlichen Stadionausbaus um die Ohren gehauen zu bekommen, stoßen die *Anstoß 3*-Entwickler in aufbaustrategieähnliche Dimensionen vor. Rund ums Vereinsgelände entstehen Würstchenbuden, Fanshops, Parkplätze, Autobahnzubringer, Sportinternate und rund 300 weitere Anlagen. Die 3D-Stadien selbst lassen sich nach Belieben mit weiteren Tribünen, Rasenheizungen und Flutlichtmasten ausstatten – wer seinen Sportplatz mit einem „Schiebedach" nach dem Vorbild der Amsterdam Arena bestückt, wird das Prachtstück spätestens beim Einklinken in Live-Begegnungen bewundern können, die mit einer 3D-beschleunigten Grafikengine aufwarten. Was für *FIFA 99* & Co. gut ist, kann für *Anstoß 3* nicht schlecht sein: Damit die Spieleranimationen wirklich nach Fußball aussehen, wurden Profikicker verkabelt und beim Grätschen, Köpfen, Passen und Schießen gefilmt. Wie beim derzeit zweitbesten Fußballmanager *Kurt* macht das Zugucken schon deshalb Sinn, weil Sie daraus wertvolle Erkenntnisse für Ihre Trainer- und Manager-Arbeit gewinnen – ein erheblicher Fortschritt gegenüber den vorgefertigten *Anstoß 2*-Spielzügen. Auf vielfachen Wunsch feiert der legendäre Textmodus („Ramelow flankt das Leder zu Kirsten ... der zieht mit dem linken Fuß ab und ... verfehlt das Tor um Zentimeter!") ein Comeback. Angaben zum Veröffentlichungstermin des dritten *Anstoß*-Teils sind derzeit ungefähr so zuverlässig wie die Gladbacher Hintermannschaft. Ascaron hält den kommenden November für realistisch.

Petra Maueröder ■



Und davon träumt das FC-Bayern-Präsidium nächtens: Anstoß 3-Spieler bauen sich ihren ganz persönlichen Hexenkessel.



Bereits erste Studien deuten an, daß Anstoß 3 mit den technisch besten 3D-Spielszenen des Fußballmanager-Genres auftrumpfen wird. Pflicht: eine 3D-Beschleunigerkarte.



SimAnstoß: Auf dem Vereinsgelände wird jeder Baum von Hand angepflanzt.

FACTS

Genre	WiSim
Hersteller	Ascaron
Beginn	Juni '98
Status	Pre-Alpha
Release	November '99

Vergleichbar mit
Anstoß 2, Kurt, Bundesliga Manager 98

Outcast

Generalprobe

Wieder einmal mußte Cutter Slades Ausflug nach Adelpha verschoben werden, weil dem belgischen Entwicklerteam von Appeal mehrere unangenehme Bugs in ihrem Action-Adventure aufgefallen waren. Nach vier Jahren harter Arbeit kommt es jedoch auf ein paar Wochen zusätzliche Programmiererei nicht mehr an. Wir haben eine 95%ige Betaversion unter die Lupe genommen und geben Ihnen im folgenden Artikel einen kurzen Vorgeschmack darauf, welche phantastischen Abenteuer Sie in Bälde erwarten dürfen.

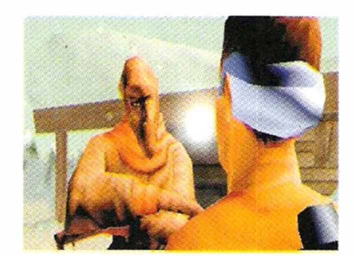
Die Verantwortlichen beim deutschen Vertriebspartner Infogrames raufen sich bereits die Haare, weil ein Veröffentlichungstermin nach dem anderen platzt. *Outcast*-Projektleiter Olivier Masclef wirkte hingegen recht zuversichtlich, als er in den Redaktionsräumen der PC Games die Funktionsweise des ungewöhnlichen 3D-Titels vorführte (s. Video auf beiliegender Heft-CD). Seit unserer umfangreichen Vorschau in Ausgabe 3/99 haben die Entwickler vor allem fleißig am Design der Landschaften gearbeitet und die gigantische Menge an gesprochenen Texten in das Spielgeschehen integriert.

Reise in die Zwischenwelt

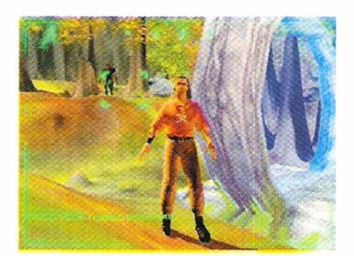
Tatsächlich spielen die Dialoge eine wesentliche Rolle in *Outcast*, denn auch wenn Cutter Slade zahlreiche Kämpfe bestehen muß, so kann er sich doch nicht allein auf seine Knarre verlassen. Um in der exotischen Welt von Adelpha voranzukommen und die nötigen Informationen zu erhalten, ist der einsame Held auf die Unterstützung der einheimischen Bevölkerung angewiesen. Diese ist allerdings nur zur Zusammenarbeit bereit, wenn sich Cutter nicht wie die Axt im Walde benimmt und



Ähnlich wie Lara kann auch Cutter springen, schwimmen und sich hinter Mauern vor den Feinden verstecken.



Um Systemressourcen zu sparen, können Sie beispielsweise in den Cinemascope-Modus umschalten.



Trotz einer Maximalauflösung von nur 512x384 Bildpunkten bietet die Grafik schöne Landschaftsansichten.



Die Voxel-Technologie bietet die Möglichkeit, ohne Performance-Einbußen unterschiedlich große Spielwelten anzusehen.

zudem gelegentlich bereit ist, den einheimischen Talanern kleine Gefälligkeiten zu erweisen. Einziges Hindernis hierbei ist die Sprache, denn natürlich verständigen sich die Eingeborenen untereinander nicht in akzentfreiem Hochdeutsch. Für den Spieler bedeutet dies, daß er sich nicht mit jedem dahergelaufenen Reisbauern über die allgemeine Wetterlage oder das aktuelle Kinoprogramm jener futuristischen Zwischenwelt unterhalten kann. Bevor man die Sprache der Einheimischen halbwegs versteht, muß man sich an herausragende Personen wie etwa den Aufseher Shamaz halten, der einem manch nützlichen Tip für die Weiterreise geben kann. Da die sechs verschiedenen Welten sehr groß sind, kann man mit der richtigen Information strapaziöse Rennereien vermeiden. Natürlich können Sie mit der Hilfe von Teleportern an einen zuvor besuchten Ort zurückkehren, denn *Outcast* ist vollkommen nicht-linear und ähnelt in dieser Hinsicht eher einem Rollenspiel als beispielsweise *Tomb Raider 3*, das nur auf den ersten Blick viele Gemeinsamkeiten mit *Outcast* aufweist. Obwohl sich Cutter Slade auf ähnliche Weise steuern läßt wie Lara Croft, beschränken sich seine Aktionen nicht auf wildes Gehopse und ausdauerndes Brustschwimmen.

Wir konnten anhand der uns vorliegenden Beta-Version nämlich feststellen, daß es zu den wesentlichen Spielelementen gehört, möglichst viele Gegenstände aufzusammeln und die Einheimischen zu befragen. Natürlich lassen sich Kämpfe mit den äußerst wehrfähigen Soldaten nicht vermeiden, die ohne Vorwarnung das Feuer auf den komischen Hünen im orangefarbenen Raumanzug eröffnen. Die Feinde sind zudem bei weitem cleverer als die Dumpfheinis in *Tomb Raider 3*, denn auch wenn sie sich nicht ohne weiteres in eine Falle locken lassen, sind sie doch darum bemüht, den Schüssen Cutters auszuweichen. Doch nicht nur die Gegner-KI ist herausragend, sondern die vielen Arbeiter gehen auch munter ihrer jeweiligen Tätigkeit nach, ohne sich um den Fremdling aus der anderen Dimension zu kümmern. Es sei denn, Sie lassen Cutter mit gezückter Waffe durch eine Siedlung wandern: Dann werden die Leute davonlaufen und Sie werden vermutlich froh sein, daß Sie das feindselig klingende Gebrabbel der Talaner nicht verstehen. Genauso eigenständig wie die menschenähnlichen Bewohner Adelphas sind die lamaähnlichen Twôn-Hâ, die sich prima als Reit- und Lasttiere gebrauchen lassen. Wie im letztjährigen Action-Adventure *Abe's Oddysee* kann ein

„Outcast ist völlig nicht-linear. Du kannst dorthin gehen, wohin Du willst – ohne Einschränkungen."
Olivier Masclef, Projektleiter

3D FÜR JEDERMANN?

Die in *Outcast* verwendete Voxel-Technik unterscheidet sich deutlich von den üblichen hardwarebasierten Grafikengines. Wir wollen Ihnen im Folgenden einige Besonderheiten der Voxel-Technik aufzeigen.

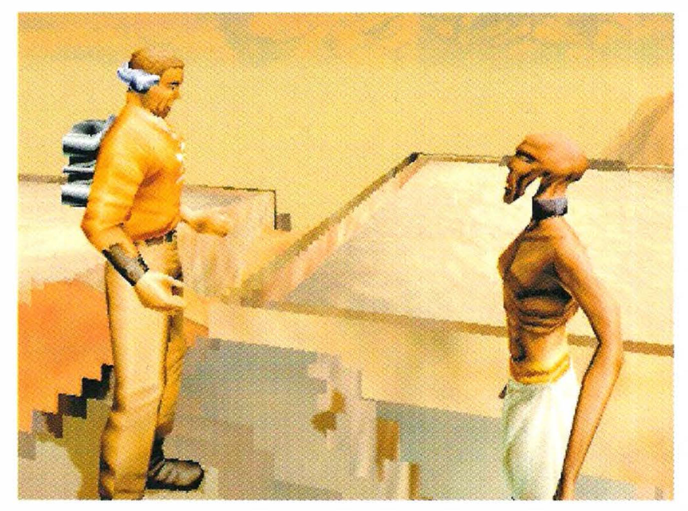


Die Schatten der einzelnen Figuren werden in Echtzeit berechnet und wirken dadurch wirklichkeitsgetreu.

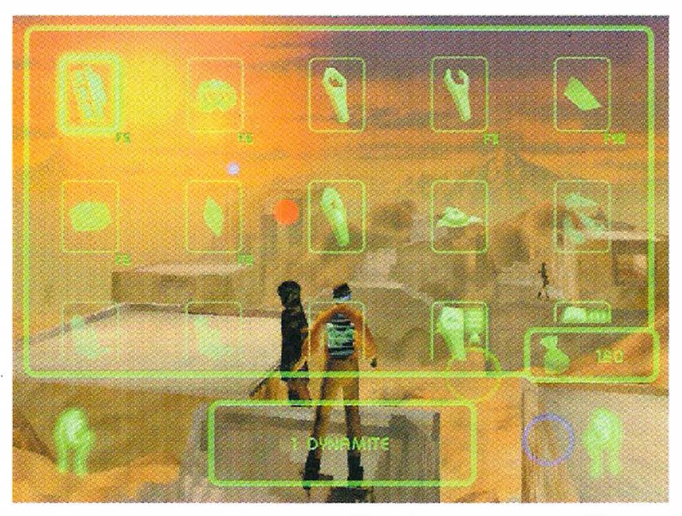
Die verschiedenen Blend- und Lichteffekte können zwar qualitativ nicht mit dem Lichtzauber von Expendable mithalten (s. Test in Ausgabe 6/99), können aber in puncto Farbintensität durchaus mit den meisten Polygon-Spektakeln konkurrieren.

Anders als in den Spielen, die auf der Q2-Engine basieren, wirken die Figuren nicht kantig und gesichtslos. Die Voxel-Technik zeigt viele überzeugende Details in den Gesichtern der Figuren.





Sie sollten sich nicht scheuen, mit jedem gesprächsbereiten Eingeborenen zu plauschen, um neue Informationen über Ihre nähere Umgebung zu erhalten.



Das Inventar enthält nicht nur Werkzeug und Erste-Hilfe-Kästen, sondern auch notwendige Munition für Ihre Waffen sowie einen stattlichen Energievorrat.

solch praktisches Transportmittel beim Zurücklegen langer Wegstrecken kostbare Zeit einsparen.

Aerobic auf Adelpha

Trotz der vielen Möglichkeiten, die das Gameplay in *Outcast* bietet, kann die Steuerung bislang noch nicht ganz überzeugen. Manchmal hat man das Gefühl, als mache Cutter ungelenke Morgengymnastik auf den weiten Ebenen jener fremden Welt. Dieses Problem wird die Programmierer in den kommenden Wochen genauso sehr beschäftigen wie das Tweaking (= Optimieren) der Systemanforderungen. Diese sind bislang noch so hoch, daß selbst auf einem PII mit 333 MHz und 128 MB Arbeitsspeicher kein flüssiges Gameplay zustande kommt. Die Voxeltechnik belastet nämlich gerade den Hauptprozessor besonders stark und daher dürften selbst nach einem erfolgreichen Tweaking die Systemanforderungen recht hoch liegen. Doch auch auf mittleren Systemen wie einem AMD K6-200 dürfte *Outcast* lauffähig sein, wenn man auf einige grafische Effekte, in Echtzeit berechnete Schatten sowie höhere Auflösungen verzichtet. Allerdings beträgt die Maximalauflösung in unserer Beta-Version nur 512x 384 Bildpunkte, was jedoch ausreichend ist, um ähnlich detaillierte Landschaftsansichten zu bieten wie etwa *Tomb Raider 3* unter 800x600 Pixeln.

Synchronarbeit

Bis Mitte Juni sollen die letzten Unstimmigkeiten beseitigt sein, während gleichzeitig die Lokalisierung der vielen Dialoge vonstatten gehen soll. Für die Hauptrolle des Cutter Slade konnte Infogrames Manfred Lehmann verpflichten, der bereits seit über zehn Jahren Actionstar Bruce Willis seine markante Stimme leiht. Der Soundtrack ist bereits seit einigen Monaten fertig und bietet mit stimmungsvoll intonierten Stücken des Moskauer Sinfonie-Orchesters die passende musikalische Untermalung für Cutters Odyssee durch die Zwischenwelt. Auch die verschiedenen Geräusche wie das Nachladen der jeweiligen Waffe oder das Stimmengewirr in den Städten sorgen dafür, daß man gern in die Haut der Hauptfigur schlüpfen mag. Wenn alles glatt geht, dann können Sie sich bereits in diesem Monat den orangefarbenen Anzug überstreifen und Abenteuerurlaub auf Adelpha machen.

Peter Kusenberg



Die Gesichtszüge der Haupt- und Nebenfiguren sind sehr detailliert herausgearbeitet. Hier zeigt die Voxel-Technik, was alles in ihr steckt.



Der Hüne Cutter Slade ist nicht nur besonders wendig, sondern auch ein Experte in der Computertechnik.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Appeal/Infogrames
Beginn	1995
Status	Beta
Release	Juni '99

Vergleichbar mit
Tomb Raider 3,
The Dark Project

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

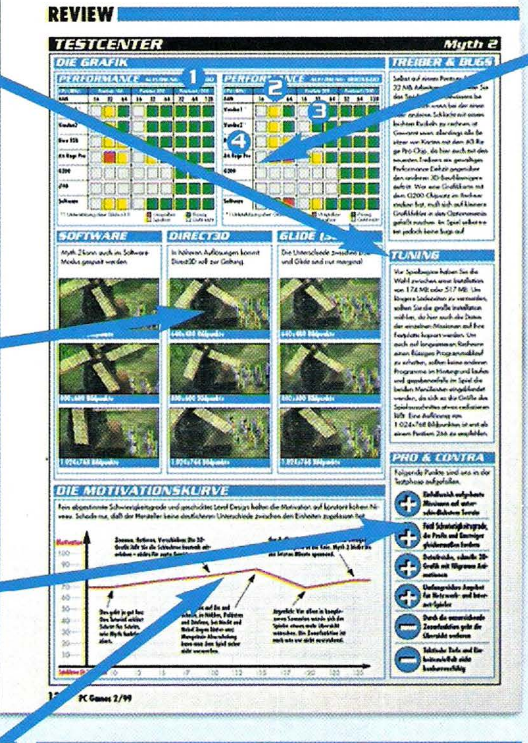
TEST-CENTER

Tuning
In den beiden Kästen Tuning und Treiber & Bugs erfahren Sie mehr über Probleme bei der Installation und wie Sie das Spiel mit ein paar einfachen Handgriffen an Ihr System anpassen und dadurch beschleunigen können.

Die Tabellen
In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Pro & Contra
In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf.

Motivationskurve
Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der „Motivationskurve" können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.


REVIEW

TESTCENTER — Myth 2

DIE GRAFIK

TREIBER & BUGS

SOFTWARE | DIRECT3D | GLIDE

TUNING

PRO & CONTRA

DIE MOTIVATIONSKURVE

PC Games 2/99

Performance
Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.


Unser Technik-Freak Marcus Esposito im Testlabor: Hier wird jedes Spiel geprüft!

- Grün: Sehr gute Performance (ruckelfrei)
- Gelb: Noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt merklich)
- Rot: Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- Grau: Konfiguration wird nicht unterstützt

1 Auflösung
Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

2 CPU
Typ des Prozessors (Beispiel: Pentium 200)

3 RAM
Hauptspeicher

4 3D-Karten
Die 3D-Karte Ihres PCs

Die Chipsätze

Riva TNT
Diamond Viper V550
Elsa Victory Erazor II

Riva 128
Diamond Viper V330
Elsa Victory Erazor

Voodoo
Diamond Monster 3D
Guillemot Maxi Gamer 3D
Creative 3D-Blaster
Miro Hiscore 3D

Voodoo 2
Diamond Monster 3D II
Guillemot Maxi Gamer 3D2
Creative Labs Blaster Voodoo2
Miro Hiscore2 3D

G200
Matrox Millenium G200

ATI Rage Pro
ATI All-in-Wonder Pro
ATI Xper@Play

Rendition
Hercules Thriller 3D

PowerVR
VideoLogic Apocalypse 3Dx
Matrox m3D

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine grundsätzlich subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche PC-Games-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen PC Games, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. PC Games-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungszeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
Software	Das Spiel funktioniert auch ohne 3D-Karte.
Direct3D	Unterstützung von Direct3D (alle 3D-Karten)
3Dfx Glide	Direkte Unterstützung von 3Dfx-Karten
AGP	Spezielle Unterstützung von AGP-Karten
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert auf PCs mit Cyrix 6x86-Prozessor.
AMD K6-2	Spiel funktioniert auf PCs mit AMD K6-2-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) spielen können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Das Spiel unterstützt Force-Feedback-Joysticks.
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Benötigt	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Empfohlen	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration: RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Vergleichbar mit	Mit diesen Produkten läßt sich das Spiel vergleichen.

SPECS & TECS

•	Software	Single-PC	1
•	Direct3D	ModemLink	-
•	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
•	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
•	AMD K6-2	Audio	•

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
-

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeit-Strategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafikengine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Sound-Effekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (Deutsch/Englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (Deutsch/Englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

3D-Action	
Grafik	81%
Sound	92%
Steuerung	84%
Multiplayer	-%
Spielspaß	94%
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 80,-

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenzqualitäten aufweist, stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenzprodukte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100%-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50% und 89% abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90%. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10% oder 20% die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardwareunabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II 300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was natürlich Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt



Der PC-Games-Award ist an keine explizite Prozentwertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim

Age of Empires	Ensemble Studios
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civ: Call to Power	Activision
Commandos	Pyro Studios
Die Siedler 3	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
Jagged Alliance 2	Topware
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Grim Fandango	LucasArts
Might & Magic 6	3DO
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele

FIFA 99	EA Sports
Superbike W. C.	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
Need for Speed 3	Electronic Arts
NHL 99	EA Sports
Nice 2	Synetic
Virtua Fighter 2	Sega

Action & 3D-Action

Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass
Forsaken	Probe Entertainment
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Pro Pinball: Big Race	Empire
Starfleet Academy	Interplay
Tomb Raider 3	Eidos
Unreal	Epic Megagames
X-Wing Alliance	Lucas Arts

Simulationen

Armored Fist 2	NovaLogic
Comanche Gold	NovaLogic
F22 ADF	Digital Image Design
Grand Prix Legends	Papyrus
Grand Prix 2	MicroProse
Racing Simulation 2	Ubi Soft
Red Baron 2	Dynamix

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC-Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 7/99



Die Völker


Schnaps aus Pilzen ist nicht nur bei den Einheimischen heiß begehrt, sondern verspricht beim Verkauf an befreundete Völker dicke Margen.
Die massiven Häuser der Pimmons bestehen hauptsächlich aus Felsgestein, das die Steinmetze aus den Bergen klopfen.
Die Pilzfarmen züchten Schwammerl, die entweder direkt verputzt oder zu Pilzschnaps weiterverarbeitet werden.
Die friedliebenden Pimmons
Auf Plantagen gedeiht die Hauptzutat für die feinen Schokotörtchen: Kakao.
Jede Menge Holz vor der Hütte: Für die mit Laub bedeckten Baumhäuser brauchen die Amazonen jede Menge Bäume.
Die fleißigen Amazonen
Genauso wie die Sajiki und die Pimmons decken die Amazonen ihren gröbsten Nahrungsbedarf mit Früchten, die an Sträuchern wachsen.

Die Völker

Einfluß-Reich

Ein Patentrezept für Aufbaustrategiespiele gibt es nicht, aber ein paar Zutaten gehören einfach dazu: possierliche Grafik, wuseliges Treiben, viele Bauwerke und Waren und – ganz wichtig – ein Spieldesign, das übertriebener Hektik keine Chance läßt. Zeit gelassen haben sich auch die österreichischen Spieleproduzenten Neo (Rent-A-Hero) und JoWood (Der Industrie-Gigant) mit ihrem Völker-Projekt. Mittlerweile hat sich das Spiel zu einem ernsthaften Siedler-3-Rivalen gemausert.

Der gemeine Spieleentwickler steht zuweilen vor dem Problem, einem praktisch fertigen Programm eine einigermaßen schlüssige Hintergrundgeschichte auf den Leib schreiben zu müssen. Im Falle der *Völker* hätten wir da drei Fantasy-Parteien, die aus irgendwelchen fadenscheinigen Gründen auf ein- und demselben Planeten hausen sollen. Nehmen wir also mal an, daß drei Weltraumstörche (doch doch, sowas gibt's tatsächlich) mit dem Nachwuchs dreier Völkchen unterwegs sind – bestimmt für drei weit voneinander entfernte Gestirne. Nehmen wir weiterhin an, daß plötzlich eine Weltraumkneipe auftaucht und es sich bei diesen schrägen Vögeln um ausgesprochen trinkfeste Zeitgenossen handelt. Bei der Entscheidung zwischen „Gewissenhafte Ausführung eines Lieferauftrags" und „Zuführung alkoholischer Getränke" fällt die Wahl auf letzteres – die mitgebrachten Säckchen werden einfach über einem x-beliebigen Planeten abgeworfen. Mit den Jahren entwickeln sich dort drei Zivilisationen: die knuffig-pummligen blauhäutigen Pimmons, die sommersprossigen, mit einem Hauch von Nichts bekleideten Amazonen und die insektenartigen, hochaggressiven Sajikis, eine entfernte Verwandtschaft der StarCraft-Zerg.

Die „neuen" Völker

Das Spiel hat im Lauf der vergangenen Monate einen radikalen Wandel durchgemacht. Ursprünglich war's ein Fantasy-Echtzeitstrategiespiel im *WarCraft 2*-Format mit einer Reihe ehrgeiziger Neuheiten (unter anderem wechselnde Tag- und Nachtphasen). Doch die Resonanz der einschlägigen Fachpresse fiel ziemlich ernüchternd aus. Neo und Jowood kehrten daraufhin an ihre PCs zurück und krempelten das komplette Konzept um, so daß die *Völker* jetzt eindeutig in die Aufbaustrategie-Schublade gehören. Der Kampfanteil wurde etwas reduziert, Aufbau, Handel und Produktion hingegen erweitert. Anders als ursprünglich vorgesehen enthält das Spiel zusätzlich zu einem Endlosmodus à la Anno 1602 nun doch „richtige" Missionen – insgesamt dreißig, verteilt auf drei Kampagnen. Auch Grafik, Steuerung und Story wurden komplett überarbeitet; von den einstmals vier Rassen haben nur die Pimmons und die Sajiki überlebt. Der Spielverlauf unterscheidet sich nunmehr kaum von beliebten Vorbildern: Wie Sie's von *Die Siedler 3*, *WarCraft 2* oder *Knights & Merchants* gewohnt sind, entstehen rund um Ihr Hauptgebäude Wohnhäuser, Schulen, Kasernen, Schmieden, Marktplätze, La-

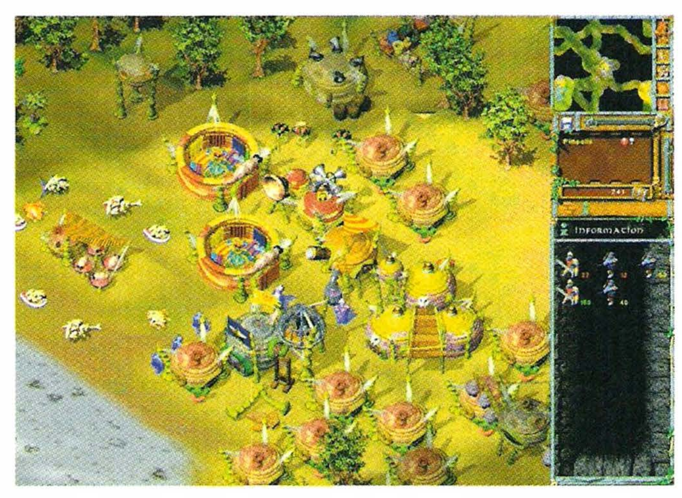
Die kriegerischen Sajiki

Die Sajiki vermehren sich schneller als andere Völker.

Auf den Hühnerschenkeln und Fischen der Madenzüchterei entwickeln sich prächtige Larven, die vor allem zur Nahrungsversorgung dienen. Alternativ kann man sie zu wertvollen Madenzigarillos weiterverarbeiten.

Steine und Holz werden in etwa gleichem Maße zum Bau von Unterkünften benötigt.


DIE SIEDLER III
DAS ORIGINAL: PFIFFIG-LIE
ANNO 1602
Erschaffung einer neuen Welt
WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS
EXKLUSIV-EDITION
BLIZZARD
MS-DOS CD-ROM
Microsoft
AGE of EMPIRES
Knights and Merchants
The Shattered Kingdom
Was hat sich Neo bei welchem Spiel abgeschaut? PC Games enttarnt für Sie die wichtigsten Parallelen.
Im Forschungslabor wartet ein umfangreicher Technologiebaum darauf, von Ihnen erforscht zu werden (Age of Empires).
Durch das Einrichten von Handelsrouten und das Einstellen von Ein-/Verkaufspreisen sowie Mindestlagermengen kommt ein Handel mit befreundeten Völkern zustande (Anno 1602).
Handwerker werden in Schulen ausgebildet (Knights & Merchants).
Fast alle Gebäude können vorübergehend stillgelegt werden und verursachen in diesem Zustand keine Betriebskosten (Die Siedler 3, 1602).
Ein Rathaus bildet das Zentrum Ihres Reichs – wird es zerstört, haben Sie die Mission verloren (Knights & Merchants).
In der Kaserne rekrutieren Sie Soldaten und Bogenschützen (Knights & Merchants, Die Siedler 3).
Durch gute diplomatische Beziehungen schützen Sie sich vor feindlichen Übergriffen (Anno 1602).
Landschaft und Gebäude sehen denen der Siedlern zum Verwechseln ähnlich.
Für jeweils eine bestimmte Anzahl an Bewohnern brauchen Sie ein eigenes Wohnhaus (Die Siedler 3, WarCraft 2, Anno 1602, Age of Empires)
Lagerhäuser nehmen Warenüberschüsse auf (Die Siedler 3).
Träger bringen die Waren vom Lager zu den Baustellen und Handwerksbetrieben (Die Siedler 3, Knights & Merchants)
Achten Sie auf die Moral der Bevölkerung, damit Ihre Steuereinnahmen nicht gefährdet sind (Anno 1602).
Stellen Sie sich darauf ein, daß ab einer bestimmten Entwicklungsstufe die Forderung nach Spezialgebäuden (Zeitungsstand, Tempel, Wirtshaus, etc.) und Luxusgütern wie Zigaretten und Alkohol laut wird (Anno 1602).
Mit Spähtürmen kontrollieren Sie die Umgebung Ihres Reichs (Die Siedler 3).
Mit solchen militärischen Gebäuden erweitern Sie Ihr Territorium. Auf den Türmen können Bogenschützen stationiert werden (Die Siedler 3).
Auf häufig genutzten Routen entstehen Trampelpfade (Die Siedler 3).



Unsere drei Pimmon-Bogenschützen und zwei Schwertkämpfer haben es doch tatsächlich gewagt, in diese stattliche Sajiki-Kolonie einzufallen. Die Zahlen in der Leiste spiegeln das gesundheitliche Befinden der Soldaten wieder.



Da haben Sie sich ja was Schönes eingehandelt: Wer einen Marktplatz sein Eigen nennt, darf Überschüsse verhökern und bei seinen Nachbarn einkaufen. Die Preise stellen Sie mit praktischen Schiebereglern ein, die nach Anno-1602-Vorbild funktionieren.



gerhäuser, Stallungen und Forschungslabors. So hügelig das *Siedler*-kompatible 3D-Gelände auch anmutet: Planiert werden müssen die Grundstücke nicht. Wenn Sie sich für einen Standort entschieden haben, dackelt ein Baumeister los und wartet darauf, daß ihm die Träger Holz, Steine und gegebenenfalls Stahl anliefern. Anschließend entstehen die Gebäude in mehreren Phasen, angefangen bei den Grundmauern über den Dachstuhl bis hin zu Balkonblumen und Zäunen. Nach der Fertigstellung muß jedes Gebäude mit einem Spezialisten besetzt werden – und die werden wiederum in einer Schule ausgebildet. Für eine Pilzfarm brauchen Sie also einen Pilzzüchter, für das Labor einen Gelehrten.

Keine Steuerschraube

Wer fortgeschrittene Anlagen wie Bergwerke, Botschaften, Bibliotheken und Polizeistationen bauen will, muß selbige zunächst in einem Labor „erfinden" – und zwar in den meisten Szenarien jedes Mal aufs Neue. Je mehr Geld in die Forschung gesteckt wird, umso mehr legen sich die Tüftler ins Zeug, die Technologien stehen also schneller zur Verfügung. Meist dürfen Sie zwischen drei, vier, fünf Alternativen wählen. Zu fast allen Gebäuden und Figuren gibt es ein passendes Gegenstück auf Seiten der Konkurrenz. Was den Pimmons ihr Wirtshaus, ist den Sajiki eine Orgiengrube – unterm Strich ergibt das rund 80 verschiedene Gebäude und nochmal so viele Einheiten. Damit Ihren Untertanen nicht der Magen knurrt, gehen Jäger auf Echsen-, Hasen- und Dino-Pirsch – was außerdem den Vorteil hat, daß die Viecher nicht die Plantagen leermampfen. Ab einer bestimmten Bevölkerungsgröße mehren sich die Stimmen, die Spezialgebäude wie Wirtshäuser, Tempel, Kirchen oder Bibliotheken fordern – anderenfalls sinkt die Motivation in den Keller. Denn nur motivierte Bewohner vermehren sich, zahlen brav ihre Steuern (deren Prozentsatz immer gleich bleibt) und geraten nicht auf die schiefe Bahn. Falls doch, greift ein Polizist ein, der die randalierenden Kerle einfängt und zur Vernunft bringt. Wer intensiv spielt, wird allerdings feststellen, daß man auf teure Spezialgebäude gut verzichten kann. Die Motivation der Bewohner ist in der Praxis weniger bedeutsam, als das Handbuch suggeriert; zur Not läßt sich die Moral auch durch Geldzahlungen per Schieberegler kurzzeitig steigern, um etwa neuen Wohnraum rasch zu besetzen. Wenn die neuen Bürger erstmal vorhanden sind, dreht man den Geldhahn einfach wieder zu.



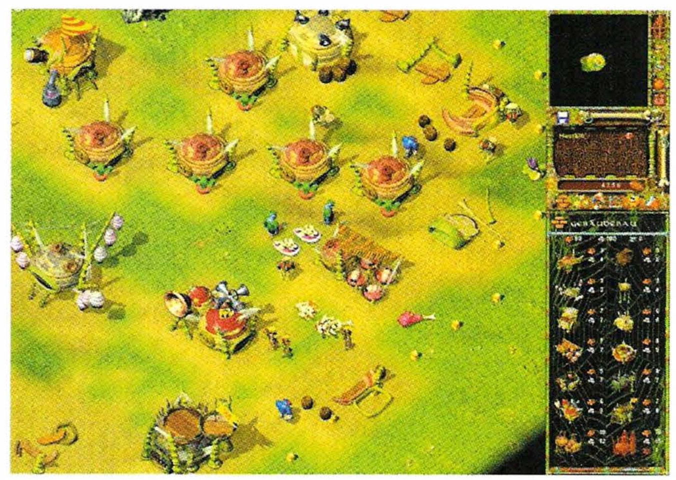
In der Menüleiste wird eingestellt, welche Gelder in die Bereiche Motivation (sorgt für Nachwuchs und gute Stimmung) und Forschung fließt.

Das Schokotörtchen-Imperium

Für ein Aufbaustrategiespiel sammeln sich in den Lagern erstaunlich wenige Waren an: Holz und Steine zum Bauen, außerdem Stahl, Kakao (Amazonen), Pilze (Pimmons) und Maden (Sajiki). Die drei letztgenannten Komponenten ergänzen nicht nur den Speisezettel der Völker, sondern sind auch die Grundlage für Luxusgüter, auf die sich jedes Volk spezialisiert hat. Die Amazonen zaubern aus Kakao leckere Schokotörtchen, die Pimmons brennen Pilzschnaps und die Sajiki-Tabakwarenabteilung dreht Maden-Zigarillos aus getrockneten Larven. Diese Luxusgüter sind nicht nur bei den eigenen, sondern auch bei den gegnerischen Kreaturen heißbegehrt – beste Bedingungen für einen schwunghaften Handel. Voraussetzung ist zunächst ein Botschafter, der Ihren zukünftigen Partnern ein Friedensangebot unterbreitet. Sobald beide Parteien über einen Marktplatz und Händler verfügen, richten Sie einfach eine Handelsroute in Anno 1602-Manier ein. In Menüs wird anschließend

STATEMENT

Wenn es *Die Siedler 3, Anno 1602, Age of Empires* – und wie sie alle heißen mögen – nicht geben würde, könnte man *Die Völker* durchaus auf einem der obersten Plätze im Genre einordnen. Aber gäbe es das Neo-Produkt überhaupt ohne die genannten Vorbilder? Woher kämen dann die Ideen, die Petra zu Recht als „geklaut" anmahnt? Zwei gute Fragen. Weil das auch viele andere tun, könnte man den Entwicklern ihren Hang zum Imitieren natürlich verzeihen. Aber das ändert nichts an den vielen kleinen Detailfehlern, die langfristig den Spielspaß zu sehr trüben: Warum läßt sich der Spielablauf nicht beschleunigen? Oder hatten die Betatester etwa Vergnügen daran, teilweise über eine Viertelstunde lang vor einer fertig ausgebauten Siedlung so lange Däumchen zu drehen, bis der Kontostand Minute für Minute dem im Missionsauftrag geforderten Wert entgegenschleicht? Was sollen die unnötigen Warteschlangen vor den Warenlagern? Wirklich schade um den enormen Aufwand, den die Entwickler in die hübsche Spielgrafik und die hardwarebeschleunigte Zoomfunktion gesteckt haben. Denn gutes Aussehen allein ist noch lange keine Eintrittskarte in die Referenzklasse.


Bevor Sie ein neues Gebäude aufstellen, können Sie sich in der Übersicht informieren, wie viele Steine, Holzbretter und Stahlträger dafür benötigt werden.


Beim „Einwohnermeldeamt" erfährt der Spieler, wie viele Träger, Holzfäller, Pilzfarmer, Bogenschützen, Polizisten etc. überhaupt in den Städten ansässig sind.

eingestellt, zu welchen Preisen und in welchen Mengen die Waren ausgetauscht werden sollen. Ein zusätzlicher Schieber gewährleistet, daß Ihr Lagerbestand nicht unter einen bestimmten Wert sinkt. Schon bald stapfen Händler über die Berge und transportieren Waren – was auch zwischen zwei eigenen Städten funktioniert. Den Handel sollten Sie allerdings nicht überbewerten: In gerade mal drei der 30 Missionen wird gehandelt, der Rest besteht aus Schlachten sowie Aufbau- und Produktionsaufgaben („Stellen Sie 30 Schokotörtchen her").

Gut gelöst: Die Steuerung

Ein Rechtsklick auf einen Wald genügt, damit ein Holzfäller losmarschiert und fortan automatisch Bäume umlegt. Normalerweise transportieren Steinmetze und Holzhacker ihre Waren schnurstracks ins nächstgelegene Lagerhaus, wo sie von einem Boten abgeholt werden. Jetzt fragen Sie sich zu Recht: „Warum bringt der Typ den Stein eigentlich nicht direkt zur Baustelle, die sowieso auf dem Weg liegt?" In Notsituationen ist dies durchaus möglich, da Sie – abgesehen von ganz wenigen Ausnahmen – jede Einheit anklicken und steuern können. Das ist auch dringend notwendig, denn wenn's ums Organisatorische geht, gehören Ihre Untertanen nicht gerade zu den Hellsten – wie man unter anderem an den riesigen Trauben sieht, die sich vor Rathäusern und Lagern bilden. Häufige Ursache: Ein Träger steht direkt vor der Tür und will einen Stein abholen, der aber nicht vorrätig ist. Um ihn herum langweilen sich Steinmetze, die allesamt Felsbrocken geschultert haben und selbige loswerden wollen. Das Handbuch gibt den Tip, einfach alle Wartenden zu markieren und die Gruppe aufzulösen – was in der Tat die einzige Chance ist, um solche Staus zu entkrampfen. Wurde eine Ware erst einmal in ein Lagerhaus oder ins Hauptquartier gebracht, hat man von jedem anderen Lager aus Zugriff darauf. Im Gegensatz zu *Die Siedler 3* darf man die Verteilung von Rohstoffen nicht frei bestimmen: Wenn Sie Stahl ganz dringend für die Waffenproduktion benötigen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als vorübergehend alle Baustellen stillzulegen, die mit Stahlträgern beliefert werden – ansonsten wartet der Waffenschmied bis zum Sankt Nimmerleins Tag.

Kampf den Sajiki!

Auch wenn vor allem den Pimmons das harmonische und friedliche Zusammenleben über alles geht: Gefechte lassen sich mit zunehmender Spieldauer nicht vermeiden. Wenn die Konkurrenz nicht auf Friedensangebote eingeht oder gar über eine Handelskarawane herfällt, wird umgehend das Kriegsbeil ausgegraben. Zur Not kann man sich auch mit Jägern verteidigen, doch Schwertkämpfer, Bogenschützen oder berittene Dinosaurier-Kämpfer sind freilich weitaus effektiver. Je mehr Gegner Ihre Einheiten auf dem

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Anno 1602	91%
Die Siedler 3	88%
Die Völker	81%
Knights & Merchants	78%
Land der Hoffnung	60%

Völker-Spieler müssen einige Kompromisse eingehen. Die Handelswelt von Anno 1602 bleibt ebenso unerreicht wie die aufregenden Schlachten von *Die Siedler 3*, *WarCraft 2*, *Age of Empires* oder *Knights & Merchants*. Wunderschöne Grafiken und Animationen, viel Humor und ein originelles Fantasy-Szenario – all das zeichnet das Neo-Spiel aus. Was man vom fast zeitgleich erschienenen Innonics-Titel *Land der Hoffnung* nicht behaupten kann: Mit 60% stürzt das Programm in die Mittelmäßigkeit ab. Vor allem Neulingen im Aufbau-Genre kommt der humane Schwierigkeitsgrad der Völker entgegen, Fortgeschrittene fühlen sich teilweise unterfordert.

DIE GRAFIK

Eine 3D-Beschleunigerkarte vorausgesetzt, läßt sich das Programm beim Scrollen und Zoomen assistieren. Mit den Plus- und Minustasten (oder dem Rädchen Ihrer Wheelmouse) vergrößern oder verkleinern Sie die Ansicht, die je nach Auflösung aus 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkten besteht. In der Detailansicht genießen Sie die putzigen Animationen, aus der Entfernung behalten Sie den Überblick über alle Vorkommnisse in und um Ihren Stützpunkt.







TESTCENTER — Die Völker

IM VERGLEICH

Kriterium	Die Völker	Anno 1602	Die Siedler 3	Knights & Merchants
Allgemeines				
Interaktives Tutorial	Ja	Nein	Ja	Ja
Mehrspielermodus	Max. drei Spieler (Netzwerk)	Max. vier Spieler (Netzwerk)	Max. 16 Spieler (Netzwerk, Internet)	Max. 4 Spieler (Netzwerk)
Missionen	30 + Endlosmodus	20 + Endlosmodus	24 (3x8 Misionen)	20 (2x10 Missionen)
Karten-/Mission-Editor	Nein	Nein	Nein	Nein
Spielgeschwindigkeiten	1	3	1	1
Schwierigkeitsstufen	1	1	1	1
Völker	3	-	Römer, Asiaten, Ägypter	
Grafik				
3D-Landschaft	Ja	Nein	Ja	Ja
3D-Karten-Support	Ja	Nein	Nein	Nein
Auflösungen				
640x480	Nein	Ja	Ja	Ja
800x600	Ja	Ja	Ja	Ja
1.024x768	Ja	Ja	Ja	Nein
Farbtiefe	65.000 Farben	256 Farben	65.000 Farben	256 Farben
Perspektiven	1	4	1	1
Zoomstufen	Stufenlos	3	1	1
Zwischensequenzen	(Nur Intro)	12	Ca. 30	Ca. 40
Gebäude & Einheiten				
Militärische Einheiten	15	3	11	9
Gebäude insgesamt	85	>100	Ca. 120	24
Gebäude-Typen	Ca. 85	Ca. 75	Ca. 40	25
Produkte	9	23	32	27
Davon Baumaterialien	3	3	2	2
Features				
Beförderung der Soldaten	Ja	Nein	Ja	Nein
Formationen	Nein	Ja	Nein	Ja
Moral berücksichtigt	Ja	Nein	Nein	Nein
Diplomatie	Ja	Ja	Nein	Nein
Nebel des Krieges	Ja	Nein	Ja	Ja
Handel	Ja	Ja	Nein (nur Warentransfer)	Nein
Handelsrouten	Ja	Ja	Ja	Nein
Kämpfe	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Echtzeit (C&C-Prinzip)
Patrouillen	Ja	Nein	Ja	Ja
Schiffe steuerbar?	-	Ja	Ja	-
Seeschlachten	Nein	Ja	Nein	Nein

TREIBER & BUGS

Pluspunkt: Schon während der Installation erhält man erste Tips, die für einen leichten Einstieg ins Spielgeschehen sorgen. Der Platzbedarf der einzigen Installationsart fällt mit 130 MB auch vergleichsweise gering aus. Wie fast jedes neue Spiel setzt auch *Die Völker* die aktuellste DirectX-Version voraus, die auf der CD-ROM mitgeliefert wird.

TUNING

Um die Performance zu optimieren, hat das Entwicklerteam als Neuerung im Aufbaustrategiegenre eine 3D-beschleunigte Grafik eingebaut. Die Unterstützung betrifft zwar lediglich das Scrolling und die Zoomfunktion, aber gerade damit haben Rechner älteren Datums Probleme. Spürbare Geschwindigkeitvorteile sind ab einem Pentium II mit 350 MHz nicht mehr zu erwarten. Wie bei den meisten Spielen des Genres hilft es auch den *Völkern*, wenn sie Ihrem Rechner etwas mehr RAM spendieren. Bei nur 32 MB RAM belegt das Betriebssystem schon einen Großteil des Hauptspeichers und das Spiel muß permanent auf die Auslagerungsdatei zurückgreifen.

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II/233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Software	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

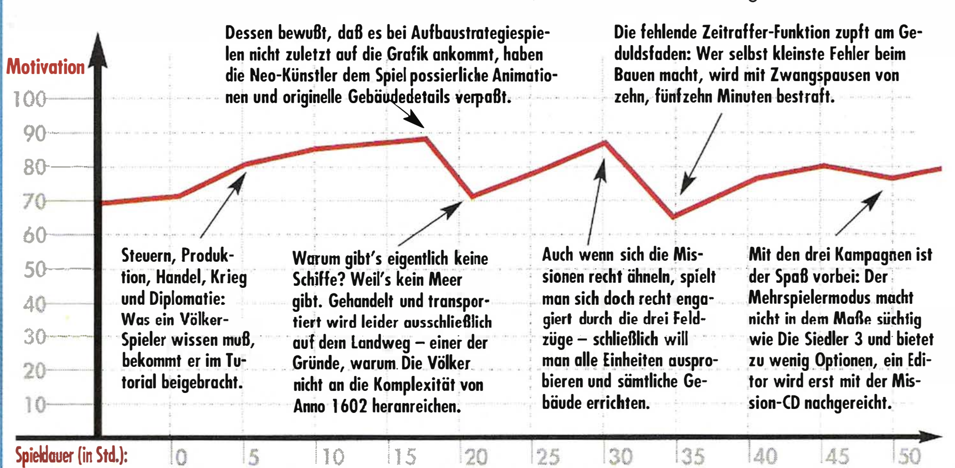
PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 233			Pentium II/233			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	32	64	128	32	64	128
Software	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

DIE MOTIVATIONSKURVE

Je mehr Aufbaustrategiespiele Sie bereits ausprobiert haben, desto weniger werden Sie den *Völkern* abgewinnen können. Erst recht Anno 1602-Kenner werden viele Parallelen, aber kaum Überraschungen entdecken können.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Große Vielfalt an Gebäuden und Einheiten in originellem Fantasy-Szenario

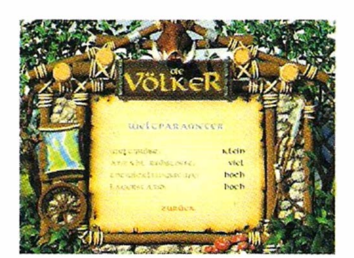

Ausgezeichnete Grafik, die nahezu Siedler-3-Niveau erreicht


Einsteigergeeignete Missionen und sehr gutes Tutorial


Keine Zeitraffer-Funktion zum Überbrücken von missionsbedingten Leerläufen


Handel spielt nur eine untergeordnete Rolle, keine Schiffe


Abgesehen vom witzigen Intro enthält das Spiel keine Zwischensequenzen.



Im Endlosmodus einstellbar: Kartengröße, Rohstoffe, Technologiestufe und Vorräte.


Wenn sich da mal kein Frust aufstaut: Ihre Träger steigen sich vor dem Rathaus gegenseitig auf die Füße – Pfadfindertugenden zählen nicht zu den Stärken der Völker.

Kerbholz haben, desto stärker schlagen sie zu. Ein goldener, silberner oder bronzener Stern symbolisiert die Erfahrung; Gold-Einheiten weisen immerhin die doppelte Kampfstärke auf. Teure Mega-Einheiten wie Monster, Magier und Katapulte lohnen sich hingegen nicht – bis man die erforscht und gezüchtet hat, wurde die Basis von der Konkurrenz mit ganz gewöhnlichen Kämpfern bereits in Schutt und Asche gelegt. Wie in *Die Siedler 3* können Sie Türme mit Schützen bestücken, die etwaige Angreifer schon von weitem mit einem Pfeilhagel begrüßen. Diese Türme dienen gleichzeitig dazu, das Gebiet zu erweitern. Geheilt werden angeschlagene Einheiten von mitreisenden Priestern. Bei den Kämpfen stehen Ihnen selbstverständlich die echtzeitstrategietypischen Möglichkeiten wie Gruppieren oder Patrouillieren offen.

Gravierender Fauxpas im Spieldesign: Leider ist nicht durch farbige Balken ersichtlich, wie stark eine Figur verletzt ist – das finden Sie erst durch Anklicken oder Markieren heraus. Gleiches gilt für attackierte Gebäude: Bis zum bitteren Ende sehen die Bauwerke aus wie aus dem Ei gepellt, nicht das geringste Rauchwölkchen deutet auf einen Schaden hin.

Knights & Siedler 1602?

„Die Grafik kommt nicht ganz an den Charme der *Siedler*- oder *WarCraft*-Spiele heran", hieß es sinngemäß in einem *Völker*-Preview in PC Games 9/98. Dieses (Vor-)Urteil müssen wir glatt zurücknehmen, denn in den vergangenen Monaten haben die Neo-Künstler vor allem eins getan: gerendert. Figuren, Gebäude, Landschaften. So viele Informationen wie die *Siedler 3*-Welt liefert Ihnen die *Völker*-Grafik allerdings nicht; wer wissen will, wie viele Steine und Bretter an einer Baustelle lagern, muß zunächst das Grundstück anklicken. Immerhin deuten wehende Fähnchen und drehende Windräder darauf hin, daß eine Anlage in Betrieb ist. Zusammen mit einsteigerfreundlichen Tutorialmissionen, elf Audiotracks und Meldungen per Sprachausgabe ergibt das ein positives Fazit: Den Spieldesignern, Grafikern und Programmierern ist mit den *Völkern* ein wirklich sehr anständiges Aufbaustrategiespiel gelungen. Für den Sprung in die Referenzklasse reicht's allerdings nicht, was vor allem an einem nicht zu unterschätzenden Makel liegt: Die Spielgeschwindigkeit läßt sich nicht beeinflussen. Einen Großteil der Spielzeit verbringt man daher mit Warten – auf Holz- und Steinlieferungen, den Abschluß eines Forschungsprojekts oder das Erkunden des Geländes. Auch kleinere Schönheitsfehler führten zu Punktabzügen. Da fragt man sich beispielsweise, warum Gebäude ohne jegliche Sicherheitsabfrage abgerissen werden – wer sich verklickt, muß hilflos zugucken, wie sich die sündteure Anlage in Luft auflöst. Immerhin bleibt stets etwas Schutt zurück, der wiederum zum Bau neuer Häuser benutzt werden kann. Während die Missionen stark auf die Eigenheiten der jeweiligen Völker zugeschnitten sind (die Sajikis bestreiten also die meisten Kampfeinsätze), merkt man vor allem im Endlosmodus, daß die Unterschiede zwischen den drei Völkern in erster Linie grafischer Natur sind und nicht so weitreichend wie etwa bei *Die Siedler 3* oder *StarCraft*.

Petra Maueröder ■

STATEMENT

Im Namen der Völker ergeht folgendes Urteil: Die Neo-Mannschaft muß hundertmal den Satz „Hiermit versprechen wir, nie mehr schamlos bei anderen Spielen abzukupfern" auf eine Schiefertafel malen. Wer die wichtigsten Aufbaustrategie-Hits im Schrank stehen hat, wird ganz schön die Nase rümpfen angesichts der auffälligen Parallelen. Doch abgesehen von Spielspaßmeuchlern wie dem fehlenden Zeitraffer ist *Die Völker* ein relaxter Zeitvertreib für all jene, die an diesem Genre einen Narren gefressen haben; Grafik, Musik, Animationen und Steuerung genügen hohen Ansprüchen. Ich bin mir sicher, daß vor allem die knuffigen Pimmons und die bezaubernden Amazonen rasch die Herzen der siedelnden Klientel erobern – und daß die Völker-Programmierer ihrerseits bald Opfer von Nachahmern werden: Die unglaublich praktische und übersichtliche Zoomfunktion werden wir demnächst in vielen anderen Aufbaustrategiespielen erleben. Wegen der nicht sonderlich schweren Missionen kann ich *Die Völker* insbesondere Einsteigern empfehlen.



Volksentscheid: Abhängig vom gewählten Stamm erwarten Sie in der nachfolgenden Kampagne vorrangig Gefechts-, Aufbau- oder Produktions-Aufgaben.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	3
AGP	Internet	-
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio ●	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 130 MB

EMPFOHLEN
Pentium 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 130 MB

VERGLEICHBAR MIT
Die Siedler 3, Anno 1602

RANKING

Aufbaustrategie	
Grafik	80%
Sound	70%
Steuerung	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	81%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Neo/JoWood
Preis	ca. DM 80,-



Player Manager

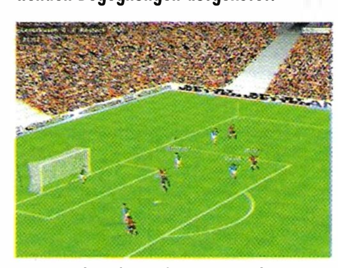
Tabellenkalkulation

Anco – dieser Name hatte noch vor einigen Jahren einen Klang wie heutzutage EA Sports. Mit der passablen Kick-Off-Serie dümpelt die britische Firma mittlerweile aber im Bedeutungslosigkeits-Nirwana zwischen Actua Soccer und World Wide Soccer. Wer ein ganz manierliches Sportspiel programmieren kann, kriegt doch auch einen ganz manierlichen Fußballmanager zustande – sollte man meinen ...

Was normalerweise auf die Schultern von Sportdirektoren, Trainern und Managern verteilt wird, verantworten Sie als „Player Manager" ganz alleine. Verschiedene Spielmodi oder Schwierigkeitsstufen sind nicht vorgesehen. Beim Spielstart wählen Sie lediglich Ihren Lieblingsverein aus Deutschland, England, Frankreich, Italien oder Schottland; enthalten sind jeweils die drei höchsten Ligen jedes Landes, so daß sämtliche nationalen und europäischen Pokalwettbewerbe wie UEFA Cup, Champions League oder der DFB-Pokal ermöglicht werden. In den nach Städten benannten Klubs tummeln sich rund 12.000 fiktive Spieler, namentlich angelehnt an ihre realen Vorbilder. Was ein Spieler draufhat, läßt sich an 18 Statistiken ablesen. Neben Tugenden wie Passen, Kopfbälle oder Schießen wird die Leistung auch durch Faktoren wie etwa Müdigkeit beeinflußt. Steigern lassen sich die Werte beim Training: Durch Zuweisen von Zeitkontingenten werden Standardsituationen, Ballkontrolle und andere Fertigkeiten eingeübt – entweder für das ganze Team oder beschränkt auf einzelne Spieler, die's besonders nötig haben.



Im Hauptbildschirm werden alle anstehenden Begegnungen aufgelistet.



Wer möchte, kann die 3D-Ausschnitte auf spannende Torszenen beschränken.



Durch Anklicken von Buttons werden die Werte Ihres Spielerkaders sortiert.

Spielszenen mit Kick-Off-Grafik

Etwas Fußballähnliches bekommen Sie erst in den 3D-Spielszenen zu sehen, die auf der *Kick Off*-Engine basieren. Die in Echtzeit berechneten Einblendungen kommen zwar ohne gesonderte Grafikkarten-Beschleunigung aus, bieten aber immerhin vier Kameraperspektiven und realistisch wirkende Animationen. Anders als beim unausgegorenen *Bundesliga 99* von EA Sports dürfen Sie die Spiele auf Highlights, Torszenen, Verletzungen und Chancen beschränken – unbedeutende Phasen werden also einfach übersprungen. Zudem läßt sich die Spielgeschwindigkeit regeln, so daß Sie bei Bedarf auch längere Spielzüge und den Spielaufbau mitverfolgen und gegebenenfalls durch Auswechslungen oder taktische Änderungen eingreifen können. Wer's gerne etwas puristischer hat, kann auch einen *Anstoß 1*-ähnlichen Textmodus einschalten, der alle Aktionen in schriftlicher Form dokumentiert. Text ist ein gutes Stichwort, was die Benutzeroberfläche anbelangt: Leider bestehen nahezu alle Menüs aus schlichten Buttons, Tabellen und Zahlenkolonnen. So richtig konsequent ist die Steuerung nicht: Mal muß man zwecks Auswechslung die Spielernamen anklicken, an anderer Stelle das dazugehörige Trikotsymbol. In der offiziellen Testversion waren Teile der Bildschirmtexte noch im englischen Original; wenn der *Player Manager* im Regal liegt, klicken Sie sich selbstverständlich durch komplett eingedeutschte Menüs. In jedem Fall bleiben *Player Manager*-Spieler einsame Menschen: Ein Mehrspielermodus ist nicht vorgesehen.

Petra Maueröder ■



Im Taktikmenü wählen Sie unter mehreren Formationen und bestimmen die Spielweise: Über die Flanken oder durchs Mittelfeld? Hohe oder flache Bälle?

STATEMENT

Player Manager ist genau das, was der Titel vermuten läßt: ein Spielerverwaltungsprogramm. Und zwar ein ziemlich oberflächliches – im wahrsten Sinne des Wortes. Ebenso wie die ähnlichen *Championship Manager 3, Premier Manager 99* oder *Bundesliga 99* besteht Ancos wundersame Fußballwelt aus Zahlen, Balken und Texten – wie soll da Bundesliga-Stimmung aufkommen? Oberflächlich, die zweite: Stadionausbau und Statistiken fallen im Vergleich zu *Anstoß 2* äußerst dünn aus, Elemente wie Fanartikel, Banden- und Trikotwerbung gibt es erst gar nicht. Immerhin: Für ein Programm dieser Art sind die Spielszenen recht ordentlich.



●	Software	Single-PC	1
●	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	-
	AGP	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 120, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 54 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, HD 54 MB

VERGLEICHBAR MIT
Anstoß 2, Championship Manager 3, BM 98

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	60%
Sound	35%
Steuerung	55%
Multiplayer	- %
Spielspaß	56%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Anco
Preis	ca. DM 70,-

Discworld Noir

Humphreys Enkel

Terry Pratchett gilt unter Fantasyfans als Kultautor. Seine Discworld-Serie über eine Scheibenwelt, die im Weltraum schwebt und von vier Elefanten gestützt wird, umfaßt mittlerweile 25 Bände. Auch die beiden Adventures, die auf der Romanreihe basieren, waren überaus erfolgreich. Discworld Noir ist die dritte Adaption – und wird bei den Fans für einige Überraschungen sorgen.



Wenn ein notorisch schlechtgelaunter Privatdetektiv in eine vergnügte Fantasy-Welt gerät, so kann dies eigentlich nicht gutgehen. Terry Pratchett gelang es trotz der unüberbrückbar scheinenden Stilunterschiede, den Film Noir mit seinen Märchengeschichten zu verheiraten. Hauptperson ist der Privatdetektiv Luton, der in seinem Leben erst einen einzigen Fall gelöst hat und dementsprechend knapp bei Kasse ist. Immerhin gelingt es ihm, die Miete für sein schäbiges Büro aufzubringen und seinen tagtäglichen Frust in Whisky zu ertränken. Wie in den klassischen Detektivfilmen der 40er Jahre sitzt Luton hinter seinem Schreibtisch, als sich die Türe öffnet und eine ausnehmend schöne Frau eintritt. Die Witwe Carlotta von Überwald bittet Luton, ihr bei der Suche nach einem Mann zu helfen. Ihr angeblicher Ex-Liebhaber Mundy ist spurlos verschwunden. Vor drei Tagen sollte er mit einem Schiff in Ankh-Morpok angekommen sein, bei ihr hat er sich aber nicht gemeldet. Selbstverständlich übernimmt Luton diesen scheinbar simplen Fall – um bald bemerken zu müssen, daß er sich schwer getäuscht hat. Denn seitdem Mundy in die Stadt gekommen ist, häufen sich die unaufgeklärten Morde und eine mysteriöse Sekte scheint ihr Unwesen zu treiben. Zu allem Überfluß engagiert Carlottas Schwiegervater, der Graf von Überwald, Luton für einen weiteren Fall. Graf von Überwalds Fahrer ist nämlich seit der Ankunft des Schiffes auch verschwunden. Er war ebenfalls am Hafen, als Mundy ankam – das kann natürlich kein Zufall sein. Je mehr Luton sich in den Fall einarbeitet, desto undurchsichtiger werden die Zusammenhänge und bald ist der Ahnungslose einer der Hauptverdächtigen in einem Mordkomplott, das schließlich in der Zerstörung der gesamten Scheibenwelt gipfeln soll. Inhaltlich scheint *Discworld Noir* zunächst eine herkömmliche Detektivgeschichte zu sein, in der allerdings einige ungewöhnliche Darsteller mitspielen. Der Pianist in Lutons Stammkneipe (natürlich heißt er Sam) ist ein Vampir, der Handlanger des Bösewichts ist ein Zwerg. Nebenbei trifft Luton auf Trolle, Werwölfe und schließlich auch auf den Tod selbst. Das Spiel verliert im Laufe der Geschichte immer mehr den Charakter eines Film Noir, um sich zunächst zur Vampirgeschichte und schließlich zum Fantasy-Abenteuer zu wandeln. Dennoch bleibt die Geschichte stets logisch und nachvollziehbar, keine der plötzlichen Wendungen wirkt unpassend.

TERRY PRATCHETT



1995 begann Rincewinds Kampf mit dem unbesiegbaren Tod in Discworld.



Diesmal im Comicstil treffen beide ein gutes Jahr später wieder aufeinander.

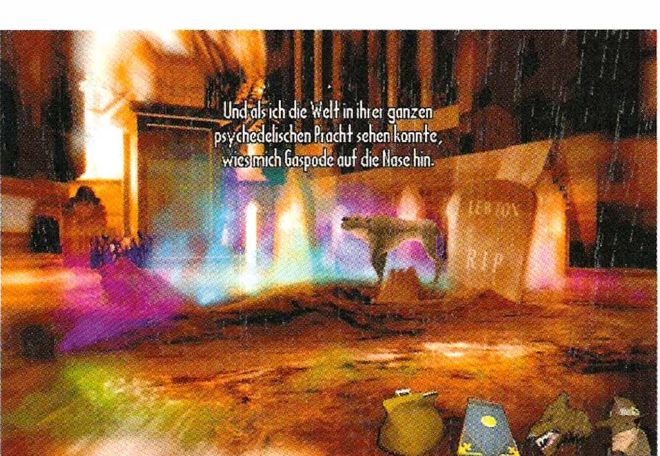
Discworld bzw. *Scheibenwelt* ist eine ganze Reihe von Fantasy-Romane n, die mittlerweile 25 Bände umfaßt. Geschrieben wurde die Serie von Terry Pratchett, der dank des überwältigenden Erfolges zum international beachteten Kultautor wurde. Der 51-jährige begann seine Karriere als Lokaljournalist und wurde später Pressesprecher eines Energieunternehmens. Nebenbei begann er, seine ersten Romane zu schreiben und zu veröffentlichen. Erst 1987 hängte er seinen Beruf an den Nagel und widmete sich ausschließlich seinen Büchern. Die Serie hat mehrere Hauptdarsteller, von denen die bekanntesten der Magier Rincewind und sein ständiger Begleiter Luggage sind. Diese beiden stehen auch im Mittelpunkt der Adventurespiele *Discworld* und *Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!*, die alle von Perfect Entertainment programmiert wurden. Das erste Adventure erschien im Sommer des Jahres 1995 bei Psygnosis und wurde von Terry Pratchett noch intensiv betreut. Auch für das zweite Abenteuerspiel, das 1996 erschien, legte der Romanautor die Hintergrundgeschichte in allen Einzelheiten fest. Für Discworld Noir umriß er lediglich die Rahmenhandlung und sorgte dafür, daß sich das Spiel nahtlos in das Schattenwelt-Universum einfügt.



„Discworld war meine Antwort auf all die schlechten Tolkien-Kopien der 80er Jahre.“
Terry Pratchett

Kein Schenkelklopfer

Fans von *Discworld* werden allerdings einen Kulturschock erleben: Keine der Spielfiguren aus den ersten beiden *Scheibenwelt*-Spielen taucht in *Discworld Noir* auf, nicht einmal eine Gastrolle wurde für die Kultfiguren Rincewind und Luggage vorgesehen. Auch ist der Stil des Adventures kaum mit dem seiner Vorgänger vergleichbar. Während die ersten beiden *Scheibenwelt*-Abenteuer knallbunte Comicadventures mit zahlreichen überdrehten Gags waren, stellt *Discworld Noir* eher eine erwachsene Umsetzung mit klassischen Filmthemen dar. Das soll aber nicht bedeuten, daß es in Pratchetts jüngstem Computerspiel ernst zuginge. Der plumpe Humor, der auch einige Scheibenweltbücher auszeichnet, wurde durch trockene Sprüche ersetzt, die ihren Witz erst spät, dafür umso intensiver entfalten. Für Leseratten: *Discworld Noir* ist stilistisch mit



In Gestalt eines Werwolfs verändert sich Lutons Wahrnehmung der Stadt. Gerüche werden fortan als bunte Farbwolken dargestellt.

SO SPIELT SICH DISCWORLD NOIR



Mundy ist mit einem gut bewachten Schiff angekommen, also schmuggelt man sich in einer Holzkiste an Bord.



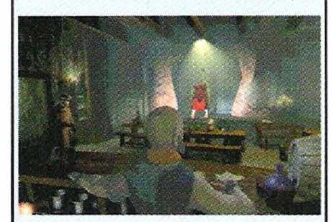
In der Kajüte findet man ein beschriftetes Stück Pappe und im Lagerraum ein Etikett, das nicht entzifferbar ist.



Im Café Ankh läßt man sich das Etikett von Ilse übersetzen. Darauf steht nichts weiter als „Pier Fünf“.



Man bricht in das Lagerhaus am Pier ein, wo sich im Blitzschein ein Streichholzbrief entdecken läßt.



Im Inventar kann man das Stück Pappe und den Streichholzbrief kombinieren. Darauf steht die Adresse einer Kneipe.

In der Spelunke kann man von dem zwielichtigen Barkeeper tatsächlich einen Hinweis auf Mundy erhalten.

TESTCENTER — Discworld Noir

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 233			PentiumII/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TUNING

Discworld puffert grundsätzlich nur eine Szenerie im RAM. Daher entstehen bei jedem Szenenwechsel Wartezeiten, deren Dauer ausschließlich von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks abhängen. Der Unterschied zwischen 32 MB und 64 MB RAM ist spürbar, aber keineswegs groß genug, um einen Zukauf zu rechtfertigen.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Intelligente und witzige Dialoge sowie phantasievolle Spielfiguren


Die Lokalisierung ist dank aufwendiger Synchronarbeiten grandios


Die Rätsel sind grundsätzlich logisch und nur selten schwierig


Wegen der durchdachten Oberfläche sehr einfach zu bedienen


Großer Abwechslungsreichtum durch mehrere Handlungsstränge


Die Hintergrundgeschichte ist bis zum letzten Augenblick spannend


Auch in gefährlichen Situationen ist es nicht möglich, daß die Spielfigur stirbt


Die Ladezeiten beim Szenenwechsel wirken auf Dauer störend

DIE MOTIVATIONSKURVE

Wer nicht aktiv mitdenkt, kommt an dem einen oder anderen Durchhänger nicht vorbei. Blindwütiges Raten und Klicken führt bei *Discworld Noir* nicht zum Ziel. Sämtliche Rätsel sind mit Logik lösbar; im Durchschnitt sollte man etwa 50 Stunden dafür veranschlagen.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10

Spieldauer (in Stunden): 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50

Discworld Noir macht anfangs einen sehr stimmungsvollen, aber auch recht gewöhnlichen Eindruck. Cooler Detektiv, schöne Frau, verschwundener Liebhaber – haben wir das nicht schon längst einmal gesehen?

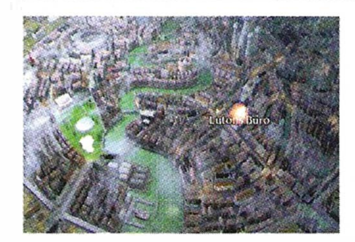
Die Geschichte wird immer geheimnisvoller, kaum eine Spielfigur läßt sich einschätzen. Obwohl man das Gefühl hat, sehr schnell voranzukommen, ist man von der Lösung der Rätsel so weit entfernt wie zu Beginn des Spiels.

Mundy ist tot. Und der Spieler selbst ist der Hauptverdächtige. Könnten die religiösen Kulte etwas mit dem Mord zu tun haben? Wieso wird Carlotta auf einmal so zahm?

Früher oder später ist der Hänger unvermeidlich. Es fehlt einfach die zündende Idee, welche Person zu welchem Thema befragt werden sollte.

Hmm. Jetzt ist man also ein Werwolf. In dieser ungewöhnlichen Situation hat man ganz neue Fähigkeiten, in erster Linie aber Nachteile. Wie war das noch mit Lycanthropie?

Der Tod persönlich steckt also letztendlich hinter all den Vorgängen in Ankh-Morpok. Doch auch ihm kann man von der Schaufel springen.



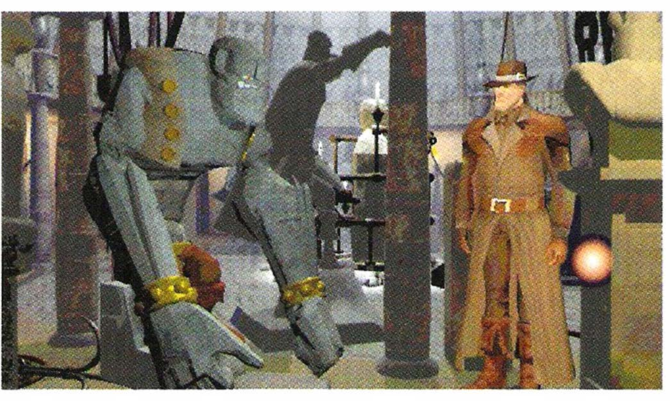
Von dieser Übersichtskarte aus gelangt man schnell zu jedem Ort. Mit der Zeit vergrößert sich die Anzahl der Ziele.

STATEMENT



Der immer etwas gezwungen wirkende Humor der ersten beiden *Scheibenwelt*-Abenteuer konnte mich nicht so sehr begeistern. Demnach war ich auch bei *Discword Noir* zunächst kritisch – völlig zu Unrecht, wie sich schnell herausstellte. Die schwarze Scheibenwelt kann dem Vergleich mit *Grim Fandango* durchaus standhalten: Die Story ist ähnlich originell und abgedreht, Grafik und Sound sind schlichtweg klasse und die Film-Noir-Atmosphäre ist sogar noch ein wenig stimmiger als beim LucasArts-Konkurrenten. Ein Volltreffer also, bei dem lediglich die Ladezeiten stören – aber wer wird angesichts eines so positiven Gesamtbildes schon an Kleinigkeiten herumnörgeln?

dem Roman *Ein gutes Omen* vergleichbar. So unkonventionell Story und Atmosphäre auch sind, in Sachen Gameplay hielt man sich auch im dritten Teil der *Discworld*-Saga an Altbewährtes. Ausgehend von einer Übersichtskarte, klickt man sich in herkömmlicher Adventure-Manier durch die verschiedenen Orte, wo man durch Gespräche mit Zeugen und Verdächtigen neue Anhaltspunkte erhält. Dank des Inventars können Beweismittel mitgenommen werden, von denen man glücklicherweise nie mehr als zehn Stück mit sich herumträgt. Jede der gut fünfzig Spielfiguren kann über sämtliche Gegenstände befragt werden, die man bei sich hat. Besonders aufschlußreiche Antworten werden automatisch in einem Notizblock vermerkt, dessen Einträge wiederum potentielle Gesprächsthemen darstellen. So ergeben sich etliche tausend Gesprächskombinationen, die das Programm ohne allzu offensichtliche Textwiederholungen meistert. Die Unterhaltungen sind zwar überwiegend witzig, um aber nicht stundenlang am gleichen Problem arbeiten zu müssen, sollte man sich dennoch genau überlegen, was man wen fragt. Auf die berühmt-berüchtigten „Kombiniere Gegenstand A mit Gegenstand B"-Puzzles konnte so weitestgehend verzichtet werden, lediglich einige wirklich logische Kombinationen muß der Spieler selber erkennen.



Obwohl es sich in erster Linie um eine Detektivgeschichte handelt, trifft Luton immer wieder auf Fantasy-Gestalten.

Minimalistische Bedienung

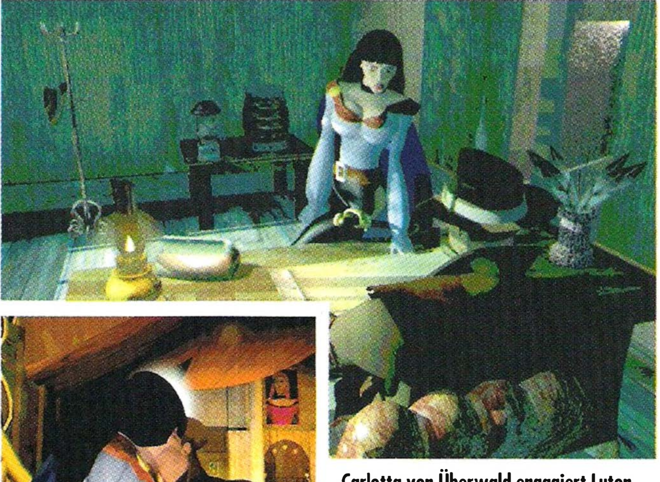
Die Benutzeroberfläche ist sehr einfach zu bedienen. Ein Mausklick veranlaßt die Spielfigur, zu der jeweiligen Position zu laufen, ein

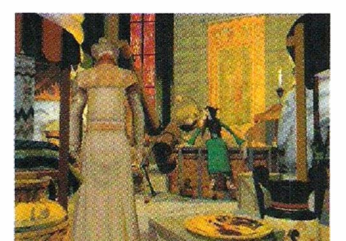
IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Grim Fandango	91%
Discworld Noir	88%
Rent-A-Hero	84%
Tex Murphy - Overseer	73%
Jack Orlando	72%

Anhänger plumper Witze werden mit *Discworld Noir* kaum glücklich werden. Der Humor ist etwa auf dem Niveau von *Grim Fandango*, auch die Spieltiefe ist vergleichbar. Dank der Vermischung mehrerer Filmgenres gewinnt *Discworld* in puncto Abwechslungsreichtum. *Grim Fandango* kann hingegen die Handlung intensiver vermitteln. Im Gegensatz zu *Tex Murphy* und *Jack Orlando* entsteht bei dem Scheibenwelt-Spiel nicht der Eindruck, als hätten die Designer krampfhaft einen Interaktiven Spielfilm in Szene setzen wollen.







Ein verschämter Kuß zwischen Detektiv und Auftraggeberin darf nicht fehlen.

Carlotta von Überwald engagiert Luton für einen einfachen Fall. Sie macht einen auffallend geheimnisvollen Eindruck.

In dem kommerziell eingerichteten Tempel macht sich Terry Pratchett über Verschwörungstheorien lustig.

Rechtsklick läßt Luton einen Gegenstand untersuchen und ein Doppelklick befördert das Objekt in das Inventar. Das Notizbuch ist auf ähnliche Weise zu verwenden. Ein Linksklick auf einen Eintrag markiert diesen, ein anschließender Doppelklick auf einen zweiten Eintrag informiert den Spieler über eventuelle Querverbindungen. Klickt man rechts auf einen Notizbucheintrag, so liefert das Programm Hintergrundinformationen zu diesem Thema.

Stilsicher verpackt

Ähnlich wie *Grim Fandango*, LucasArts' Ausflug in das Reich der Toten, orientiert sich auch *Discworld Noir* stark an der Ästhetik und Atmosphäre des Film Noir. Im Unterschied zu Tim Schafers Meisterwerk ist die Stimmung in der neuen Scheibenwelt aber deutlich authentischer und (im wahrsten Sinne des Wortes) finsterer. Abgesehen davon, daß es permanent regnet, stürmt oder gewittert, sind die Bildhintergründe oft in dunklen Farben gehalten; an vielen Orten herrscht fast komplette Dunkelheit. Die Darstellung ist quasidreidimensional. Die einzelnen Szenerien bestehen aus völlig statischen Gemälden, lediglich die Bewegungen der Spielfiguren werden mittels eines Polygonmodells berechnet und in Software über die Hintergrundbilder gelegt. Die Kameraposition ist damit festgelegt, kinoreife Schwenks wie beispielsweise in Grim Fandango sind nicht möglich. Für die Akustik hat GT Interactive aus dem Vollen geschöpft. Jede Unterhaltung wurde komplett vertont, über 300 MB Sprachdateien sind im Laufe des Spiels zu hören. Für die deutschsprachige Fassung von *Discworld Noir* konnten die Synchronstimmen von Tom Cruise und Pamela Anderson Lee verpflichtet werden, aber auch alle anderen Stimmen machen einen durchweg professionellen Eindruck. Die Hintergrundmusik unterstreicht diesen Effekt. Für jeden Ort wurde ein passender Sound ausgewählt. Barjazz und düstere Soundtracks untermalen eindrucksvoll die jeweilige Stimmung, die zwischen stilvoller Tristesse und dem typischen Humor von Terry Pratchett hin- und herpendelt.

Harald Wagner ■

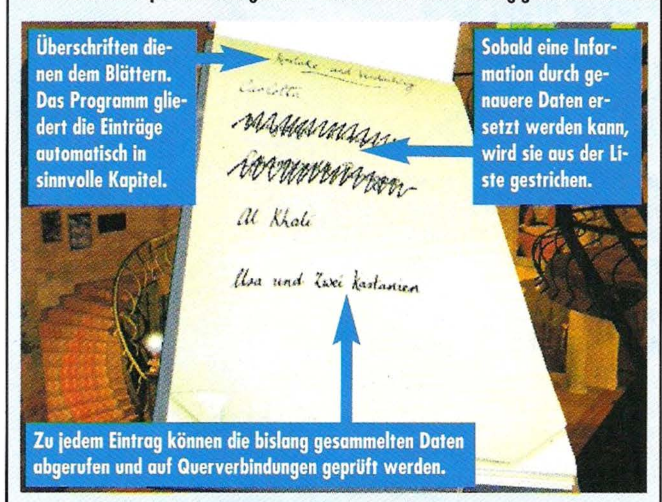
STATEMENT

Mit *Discword Noir* ist GT Interactive die Quadratur des Kreises gelungen: die Kombination von Film Noir, Fantasy und Okkultismus. Gleichzeitig schafft es die Hauptfigur, sowohl extrem cool als auch witzig zu sein. Dennoch wendet sich das Adventure keineswegs an obskure Randgruppen. Aufgrund der hervorragenden Atmosphäre und des allgegenwärtigen, aber niemals aufdringlichen Humors kann *Discworld* wirklich jedem Abenteuerfan vergnügliche Stunden bereiten. Gerade diese Vielfältigkeit ist es, die den Spieler immer wieder motiviert und ihn auch über die konventionelle Technik des Programms hinwegtröstet.

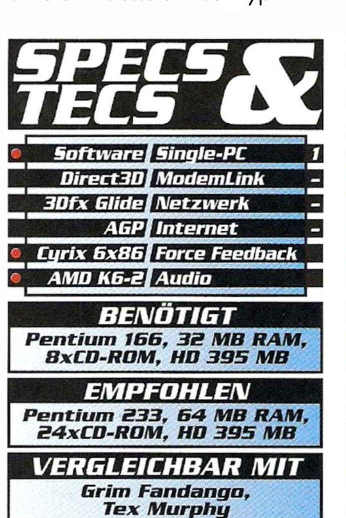
DIE OBERFLÄCHE



Das Inventar ist nur selten so voll, daß man die Übersicht verlieren könnte. Gelegentlich dezimiert ein Überfall oder eine Verhaftung die Anzahl der angesammelten Gegenstände. Um ein Objekt zu verwenden, zieht man es aus dem Inventarfenster. Nun kann es zum Gesprächsthema gemacht werden oder als Werkzeug gebraucht werden.



Das Notizbuch erweitert sich ständig. Können einzelne Einträge zusammengefaßt werden oder wurde ein Fall gelöst, wird die entsprechende Zeile gestrichen. Jeder Eintrag kann zum Gesprächsthema gemacht werden. Ein Rechtsklick auf einen Eintrag faßt alle dazugewonnenen Informationen knapp zusammen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	-
AGP	Internet	-
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 395 MB

EMPFOHLEN
Pentium 233, 64 MB RAM, 24xCD-ROM, HD 395 MB

VERGLEICHBAR MIT
Grim Fandango, Tex Murphy

RANKING

Adventure	
Grafik	80%
Sound	85%
Steuerung	83%
Multiplayer	- %
Spielspaß	88%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-

Official Formula One Racing

Knapp überrun

Schumi gewinnt wieder. Die drohende Langeweile in der Formel 1 ist damit erst einmal abgewendet und die Sportart steigt in der Zuschauergunst. Eigentlich der richtige Zeitpunkt, um sportbegeisterte PC-Besitzer mit einer Rennsimulation vom Fernseher wegzulocken.



Die angeblich besten Fahrer in den angeblich besten Autos der Welt fahren wieder – und ein weiteres Mal fragt man sich, warum man eigentlich nicht mitfahren darf. Eidos gibt zwar keine endgültige Antwort auf diese Frage, immerhin ermöglicht der Distributor aber die Teilnahme an virtuellen Meisterschaften. Das von Lankhor entwickelte *Official Formula One Racing* schmückt sich mit der FIA-Lizenz des Jahres 1998, ein Qualitätsmerkmal, für das die Verantwortlichen eine Menge Geld auf den Tisch der FIA legen mußten. Alle Strecken, alle Teams und alle Fahrer des Jahres 1998 sind vorhanden, lediglich die Beschriftungen einiger Rennwagen entsprechen nicht den Originalen. In den ersten Spielminuten präsentiert sich *Official Formula One Racing* als eine reinrassige Rennsimulation. Erst nachdem einige Runden gefahren wurden, bemerkt man die Actionlastigkeit des Spiels. Die La-Rascasse-Kurve in Monaco, in der in der Realität Geschwindigkeiten von maximal 40 km/h gefahren werden, läßt in der Simulation die doppelte Geschwindigkeit zu. Auch das Überholen fällt auffallend leicht, ebenso das Handling des Fahrzeugs in schwierigen Situatio-

IM VERGLEICH

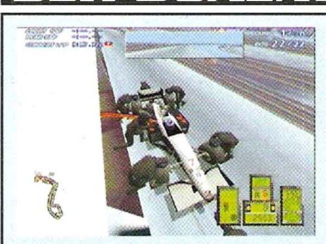
Spiel	Wertung
F1 Racing Sim. 2	91%
Formel 1 '97	85%
Official F1 Racing	77%
J. Herberts GPC	71%
Prost Grand Prix	28%

Wer sich eine echte Simulation wünscht, ist mit Ubi Softs *F1 Racing Simulation 2* noch immer am besten beraten. Etwas weniger Hardwarehunger hat *Johnny Herbert's Grand Prix Championship*, das optisch aber nicht ganz mithalten kann. Für Spieler, die nicht wie eine Maschine fahren können und sich den einen oder anderen Fehler oder sogar einen Rempler erlauben wollen, ist *Official Formula One Racing* die beste Wahl. Trotz der Schwächen im Fahrzeug-Setup bietet die Simulation auch für Einsteiger jede Menge Spielspaß.

det

nen. Die Programmierer haben nach eigenen Aussagen vor allem Wert darauf gelegt, dem Käufer ein echtes Spiel für sein Geld zu bieten: „Wir haben *Official Formula One Racing* und sein KI-Rennmodul so angelegt, daß Sie immer gegen fordernde Gegner antreten müssen, deren fahrerisches Können mit dem Ihren in etwa vergleichbar ist." Je besser der Spieler fährt, desto besser werden also auch die computergesteuerten Gegner. Durch diesen Kniff ist es Lankhor gelungen, eine für Einsteiger geeignete Rennsimulation zu erstellen. Fast jeder andere Rennspielfan wird sich ebenfalls durch dieses Spiel angesprochen fühlen, lediglich die hartgesottensten Realismus-Fanatiker dürften die übertriebene Bodenhaftung und die laxe Handhabung des offiziellen Regelwerks bemängeln.

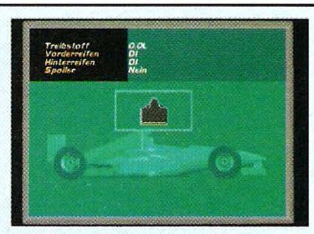
DER BOXENSTOPP



Die fünf Mechaniker lassen sich jede Menge Zeit, um die Reifen zu wechseln und den Tank zu befüllen.



Dieses vielsagende Menü informiert über die vom Computer errechnete und unveränderliche Strategie.



Was Schumi längst per Funk mitgeteilt hat, darf der Spieler mit diesem Menü erst in der Box bestimmen.

Wie wichtig Boxenstopps für den Ausgang eines Rennens sind, kann man alle vierzehn Tage auf RTL bestaunen. Besonders wichtig sind natürlich die Mechaniker, die innerhalb kürzester Zeit Reifen wechseln, das Fahrzeug betanken und eventuell kleinere Reparaturen ausführen müssen. Standzeiten von über zehn Sekunden sind in der Realität längst zur Seltenheit geworden, in *Official Formula One Racing* jedoch unvermeidlich. Erst nachdem man an der Box gehalten hat, rennen die Mechaniker heraus. Nun öffnet sich ein Textmenü, in dem man die Standardeinstellungen bestätigt, anschließend sieht man den Mechanikern bei ihrem gemächlichen Treiben zu. Sollte es die Situation erfordern, daß man die Strategie ändert, müssen die Standardeinstellungen verändert werden. Das unübersichtliche Menü bietet hierfür die Möglichkeit, den Tankinhalt und den Reifentyp an die Gegebenheiten anzupassen. Bereits durch diese Auswahl verlängert sich der Aufenthalt in der Boxengasse um mehrere Sekunden. Die Strategie läßt sich ohnehin nur indirekt festlegen. Vor dem Rennen wird das Fahrzeug-Setup festgelegt, daraus errechnet das Programm selbständig die Zeitpunkte aller Boxenstopps. Eine Drei-Stopp-Strategie (mit halbvollem Tank starten, anschließend zweimal volltanken) ist daher nur durch nachträgliche Anweisungen an die Mechaniker zu verwirklichen.



Die Landschaftsdarstellung wurde auf das Nötigste beschränkt. Sogar auf Zuschauer wurde zugunsten der Performance verzichtet.



Selbst aus solchen Kamerapositionen können die Fahrzeuge von Official Formula One Racing gesteuert werden.

Fernsehreifes Ambiente

Official Formula One Racing ist für den unbeteiligten Betrachter mindestens so spannend wie eine Live-Übertragung aus Hockenheim. In der Startphase sind waghalsige Überholmanöver an der Tagesordnung, aufsehenerregende Unfälle setzen bereits die ersten Gegner außer Gefecht und wer nicht das Glück hatte, an dem Feld vorbeizufahren, muß nun nervenaufreibend langsam fahren. In der Folge werden wichtige Ereignisse wie beispielsweise der Ausflug eines Gegners ins Kiesbett in einem Zusatzfenster angezeigt, Einblendungen informieren über den aktuellen Stand oder über Bestzeiten. Auch während des Rennens erweist sich *Official Formula One Racing* als ebenbürtiger Konkurrent zu den Fernsehübertragungen. Die direkten Gegner kämpfen verbissen um jeden Meter und versuchen durchaus auch einmal, den Spieler auszubremsen oder von der Strecke zu schubsen. Überrundete Fahrer lenken hingegen fair zur Seite und lassen dem Spieler selbst in engen Kurven den Vortritt. Ab und zu verabschiedet sich ein Konkurrent wegen eines Motorschadens aus dem Rennen, auch die obligatorischen Boxenstopps tragen ihren Teil zur Spannung bei. Nebenbei erinnert ohrenbetäubender Motorenlärm daran, daß die Formel 1 zu den lauteren Sportarten gehört.

Und läuft und läuft und ...

Manchmal fallen die Drifts und Powerslides des Spielers doch eine Spur zu spektakulär aus oder die Kurvengeschwindigkeiten sind unglaubwürdig hoch. Hier zeigt sich,



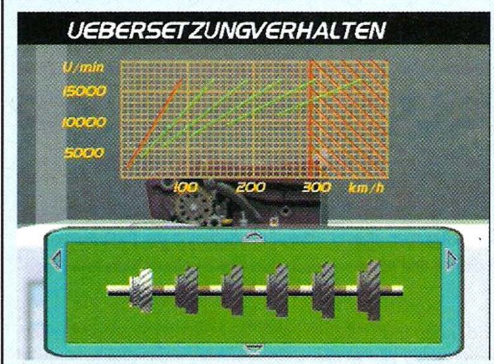
Die Fahrzeuge wurden zwar nicht sehr detailliert modelliert, durch die geglätteten Oberflächen wirken sie aber dennoch sehr realistisch.



Sogar für diesen Blickwinkel wird die Lenkradanzeige korrekt berechnet. Von den etwa 15 Kamerapositionen sind nur sehr wenige zum Fahren geeignet.

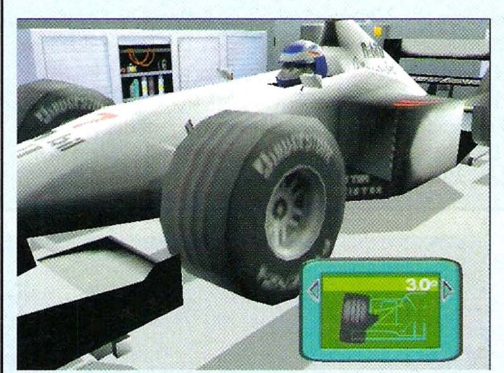


DAS FAHRZEUG-SETUP



Entgegen aller Hinweise im Handbuch und der Logik führt diese Getriebeeinstellung zu Geschwindigkeiten von über 300 Stundenkilometern.

Eine echte Telemetrie existiert leider nicht. Stattdessen errechnet das Programm aus den Fahrzeugeinstellungen diese aussagelosen Grafiken.



Der optimale Reifensturz kann nur herausgefunden werden, wenn der Reifenverschleiß und die Kurvengeschwindigkeiten geschätzt werden.

Das Setup der Fahrzeuge wurde übersichtlich gestaltet. Das Fahrwerk wird mit Stoßdämpferhärte und Bodenfreiheit an die Strecke angepaßt, für den Grip sorgt der Anstellwinkel der zwei Flügel. Auch der Sturz der Vorderräder kann an die jeweiligen Geschwindigkeiten angepaßt werden, um dem Fahrzeug zusammen mit den drei Reifentypen einen guten Kompromiß zwischen Geschwindigkeit und Sicherheit zu geben. Der Antrieb kann leider nur anhand des Getriebes angepaßt werden. Hierzu wird das Übersetzungsverhältnis jedes Ganges verändert. In dem entsprechenden Bildschirm werden weder Drehmomente noch Schaltzeitpunkte angezeigt, sogar die rechnerische Höchstgeschwindigkeit liefert keinen Hinweis auf das tatsächliche Tempo des Wagens. Praxistests während einer Meisterschaft sind allerdings kaum möglich, da man während des Trainings oder der Qualifikation nicht in die Box fahren darf.

mit welchen Maßnahmen Lankhor der Simulation zusätzlichen Spielspaß geben wollte. So ist es beispielsweise nicht notwendig, extrem gefühlvoll zu beschleunigen oder zu bremsen, um den Ausbruch des Boliden zu verhindern. Die Bodenhaftung ist selbst mit flach gestellten Spoilern derart stark, daß einfache Strecken wie beispielsweise Hockenheim auch von unerfahrenen Spielern fehlerfrei gefahren werden können. Zudem sind die Wagen überaus stabil: Ein Einschlag in die Begrenzungsmauer wird selbst bei Höchstgeschwindigkeiten meist nur mit einem platten Reifen quittiert.

Servicewüste Formel 1

Über Funk bekommt der Fahrer in einem solchen Fall den Hinweis, daß er doch bitte in die Box fahren möge. Bereits am Anfang der Boxeneinfahrt übernimmt der Computer die Steuerung des Fahrzeugs, bremst es auf das notwendige Tempo herab und lenkt es in die Boxengasse. Die ist zunächst vollkommen verwaist. Erst wenn das Fahrzeug zum Stehen gekommen ist, kommt ein Mechaniker vorbei und fragt, was man denn wünsche. In einem Textmenü gibt man nun an, welche Reifen aufgezogen und wie viel Sprit nachgetankt werden soll, anschließend macht sich das Team an die Arbeit. Da die Zeit nicht angehalten und das Menü auch von einem versehentlich noch eingeschlagenen Lenkrad verändert wird und die Mechaniker erst einmal aus ihrer Werkstatt laufen müssen, sind Boxenstopps ausgesprochen ärgerlich. Auch bei geplanten Stopps ist die Crew nicht vorbereitet, immerhin sind die gegnerischen Teams aber vom gleichen Problem betroffen. In den niedrigen Schwierigkeitsgraden ist es dank der angepaßten Fahrweise der Konkurrenten recht einfach, einen Grand Prix zu gewinnen. Im Amateur-Modus sind es etwa sechs Sekunden, die ein durchschnittlicher Fahrer seinen Verfolgern pro Runde abnimmt. Bei einer entsprechend hohen Rundenzahl können daher auch grobe Fahrfehler und sogar daraus resultierende Boxenstopps verkraftet werden. Im Anfänger-Modus sind es noch drei Sekunden, die der Computer dem Spieler „schenkt", erst im Profi-Modus kennt die KI kein Pardon.

Vorsichtige Gegner

In diesem höchsten Schwierigkeitsgrad wird *Official Formula One Racing* – von der oben erwähnten Bodenhaftung einmal abgesehen – zu einer reinrassigen Simulation. Die Daten der Strecken und Fahrzeuge, auf welche die Spieldesigner dank der FIA-Lizenz zugreifen konnten, werden in aufwendigen Berechnungen zu einem recht glaubwürdigen Fahrmodell kombiniert. Das sich ändernde Gewicht des Wagens beeinflußt dabei ebenso das Fahrverhalten wie der Zustand der Reifen oder die Luftwirbel eines vorausfahrenden Gefährts. Der Computer bewegt die von ihm gesteuerten Wagen meist am Limit. Atemberaubende Geschwindigkeiten in weiten Kurven und wahrhaft unglaubliche Vollbremsungen vor Schikanen lassen den Spieler an seinen eigenen Fähigkeiten zweifeln. Der hat dafür andere Vorteile:

OPTISCHE EINDRÜCKE



Ubi Softs F1 Racing Simulation war im vorletzten Winter die grafisch anspruchsvollste Rennsimulation.



Official Formula One Racing bietet auf aktuellen Rechnern die annähernd gleiche Qualität und Geschwindigkeit.



So sieht die Loews-Kurve in Monaco in der Realität aus. Diese Qualität wird wohl noch auf sich warten lassen.

Um eine gleichmäßig hohe Darstellungsgeschwindigkeit zu erreichen, wurde eine Grafikengine mit einer vergleichsweise schlicht wirkenden Landschaftsgrafik verwendet. Bereits das 18 Monate alte *F1 Racing Simulation* konnte eine ähnliche Qualität bieten, Ubi Softs Rennsimulation gab sich aber mit weitaus schlichterer Hardware zufrieden als *Official Formula One Racing*.

TESTCENTER — Official Formula One Racing

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1[1]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Voodoo2[2]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Riva 128[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
ATI Rage Pro[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
i 740[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[1] Unterstützung via Glide
[2] Auflösung wird nicht unterstützt
[3] Wird in der Testversion nicht unterstützt

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1[1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2[2]	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
ATI Rage Pro[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
G 200[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
i 740[3]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig

[1] Unterstützung via Glide
[2] Auflösung wird nicht unterstützt
[3] Wird in der Testversion nicht unterstützt

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

SOFTWARE

Die Darstellung ist im Softwaremodus sehr detailliert, die schlichte Grafik fällt aber umso stärker auf.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte

3DFX

Die weichgewaschenen Schatten und Häuserfassaden erzeugen eine längst veraltete Darstellungsqualität.


640x480 Bildpunkte


800x600 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

Unsere Performancetabelle bietet heute ein etwas unvollständiges Bild. Leider hatte *Official Formula 1 Racing* in der uns vorliegenden Version noch große Probleme mit Direct3D-Karten. So wurden im Softwaremodus bis zu 40% höhere Frameraten erzielt als mit D3D. Nur unter Glide zeigte das Spiel, was in ihm bzw. den Karten steckt. Leider gab es auch hier seltsame Phänomene. Bei der Voodoo2 ließ sich die Auflösung nicht auf 640x480 reduzieren. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, keine Ergebnisse für Grafikkarten zu veröffentlichen, bei denen zum Teil nicht einmal 10 Frames erreicht wurden. Bis das Spiel im Laden steht, wird sich aber noch einiges ändern.

TUNING

Zum Thema Tuning laßt sich aus nachvollziehbaren Gründen leider wenig sagen. Wie schon unter Treiber & Bugs erwähnt, kann man die Auflösung nur im Softwaremodus frei wählen. Von dem Schalter 3D-Optimierung sollten Sie besser die Finger lassen, da er teilweise die Texturen der Fahrzeuge ausschaltet. Auch sonst gibt es nur wenige Möglichkeiten, das Spiel zu beschleunigen. Die meisten Optionen, die Einfluß auf die Framerate haben, funktionieren nur im Softwaremodus.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Nachdem er sich damit abgefunden hat, daß viele längst zum Standard gewordene Ausstattungsmerkmale fehlen, kann ein actionorientierter Fahrer jede Menge Spielspaß auf den authentischen Strecken finden.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Vorbildliche Vermittlung der aktuell gefahrenen Geschwindigkeit

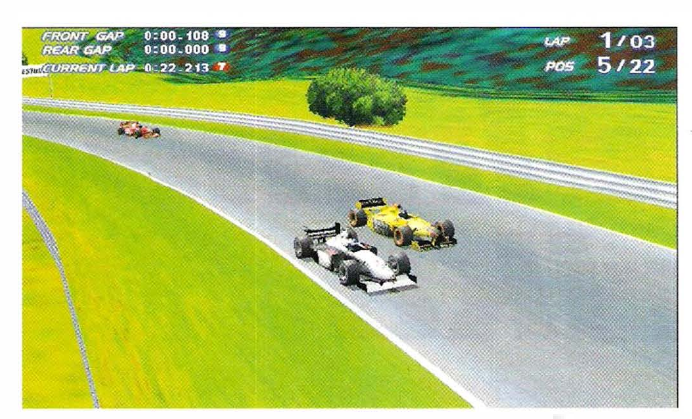

Die verschiedenen Fahrmodi sind sehr einsteigerfreundlich


Das Fahrzeug-Setup ist übersichtlich und einsteigerfreundlich


Die Grafik ist sehr flüssig und erlaubt große Sichtweiten


Mangelhafte Vermittlung des Fahrzeugverhaltens in kritischen Situationen


Die veraltete Grafik zeigt nur detailarme Landschaftselemente



Da die Schatten nicht korrekt berechnet werden und auch jegliche sonstige Tiefeninformation fehlt, scheinen die Fahrzeuge über der Piste zu schweben.



Nur im Anfänger-Modus machen die Fahrer einem Gegner bereitwillig Platz. Fortgeschrittene müssen sich auf harte Positionskämpfe gefaßt machen.



Aus der Cockpitperspektive erlebt man die hohen Geschwindigkeiten hautnah. Die Sicht ist realistisch schlecht und kann für so manchen Auffahrunfall sorgen.

Während sich die virtuellen Gegner nur sehr vorsichtig durch enge Kurven zu fahren trauen, kann man sich selbst der erhöhten Fahrbahnbegrenzungen bedienen. Auch vor den Kurven verschenkt der Computer viel Zeit, da er seine Fahrzeuge etliche hundert Meter zu früh auf die vermeintlich notwendige Geschwindigkeit herabbremst. Wer etwas später auf sein Bremspedal tritt, kann daher ohne großen Aufwand wertvolle Sekunden gewinnen – eine halbwegs freie Strecke vorausgesetzt. Blockieren zwei oder mehr Wagen die Piste, darf man sich schon einmal ins Kiesbett begeben. Da der Computer zu früh bremst und noch dazu die besseren Bremsen zu haben scheint, können nämlich auch beste Reaktionen einen Auffahrunfall nicht vermeiden.

STATEMENT

Schumacher und Häkkinen machen es vor: Ein Formel-1-Rennen macht nur dann Spaß, wenn eine gewisse Chancengleichheit vorhanden ist. Bei vielen Rennsimulationen ist gerade diese Ausgeglichenheit nicht immer gegeben, sondern es erfordert ein emsiges Rundendrehen, um mit den Computergegnern einigermaßen mithalten zu können. *Official Formula One Racing* stellt hier eine rühmliche Ausnahme dar. Selbst für einen Simulations-Neuling dürfte der Einstieg in das Genre eine Menge Spaß bereiten. Simulationsexperten dürfen sich jedoch nicht allzuviel erhoffen, da sie mit den Konkurrenzprodukten von Ubi Soft und MicroProse in puncto Realität und Setup deutlich besser beraten sind.

Arbeitslose Mechaniker

Es gibt nur wenige Features, die man bei *Official Formula One Racing* vermißt. Beispielsweise fehlt ein interaktiver Trainingsmodus, der die Schwierigkeiten der originalgetreu nachgebildeten Strecken beschreiben würde. Nicht einmal eine statische Ideallinie kann man sich einblenden lassen, die einzige Möglichkeit zum Kennenlernen der Strecke ist daher das Beobachten der Gegner. Wirklich ärgerlich aber ist, daß man während des freien Trainings oder während der auf drei Runden beschränkten Qualifikation seine Fahrzeugeinstellungen nicht verändern kann. Die optimale Abstimmung von Getriebe, Spoilern und Fahrwerk findet man daher nur durch Zufall. Zu allem Überfluß gibt es auch keine Telemetrie, mit deren Hilfe man den Wagen auf das eigene Fahrvermögen anpassen könnte.

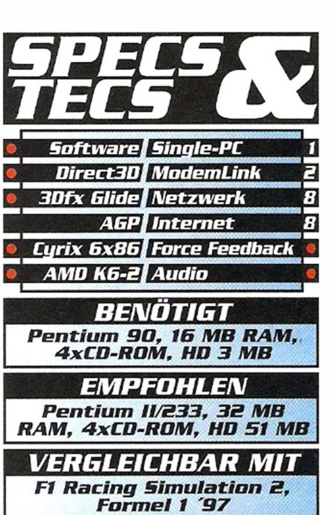
Licht und Schatten

Auch technisch ist das Programm nicht auf dem neuesten Stand. Während andere Rennspiele längst mit Reflexionen, weichen Schatten und detaillierten Landschaftsobjekten für eine halbwegs realistische Darstellung sorgen können, stammt die Grafikengine von *Official Formula One Racing* noch aus den Zeiten kubischer Gebäude und flacher Bäume. Daß das Spiel nicht zu den schönsten seiner Art gehört, fällt allerdings nur in den aufwendigen Strecken wie beispielsweise Monaco auf. Die Detailarmut des Programms wird erst dann wirklich ärgerlich, wenn man die Entfernung einer Schikane total falsch einschätzt oder das Hindernis gleich komplett übersieht. Um akzeptable Rundenzeiten zu erreichen, kommt man aber andererseits ohnehin nicht darum herum, die Streckenführung auswendig zu lernen. Die positive Seite der Schlichtheit ist die flüssige Darstellung. Störende Bildaussetzer sind nur auf älterer Hardware zu beobachten, jeder aktuelle Computer kommt mit den zu berechnenden Datenmengen spielend zurecht. Auch die Soundkarte wird nicht überfordert. Gespielt werden die immer gleichen Motorgeräusche, die im Handbuch versprochenen Motorschäden und Windgeräusche waren im Test leider nicht zu vernehmen.

Harald Wagner ■



Es ist nicht gerade die Neuerfindung des Rennspiel-Genres, was uns Eidos mit *Official Formula One Racing* präsentiert. Die Grafik erzeugt zwar so manchen Geschwindigkeitsrausch und die Steuerung der Boliden geht einem schnell in Fleisch und Blut über, dennoch ist das Rennerlebnis längst nicht so intensiv wie in einigen älteren Simulationen. Andererseits kann die Mischung aus Simulation und Rennspiel die ständigen Ausfälle verhindern, die in den „echten" Rennsimulationen schon für so manchen Tobsuchtsanfall gesorgt haben.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 3 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 51 MB

VERGLEICHBAR MIT
F1 Racing Simulation 2, Formel 1 ´97

RANKING

Rennsimulation	
Grafik	70%
Sound	76%
Steuerung	79%
Multiplayer	70%
Spielspaß	77%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Eidos
Preis	ca. DM 90,-

Streetwars – Constructor Underworld

Es war einmal in Amerika

Entsorgen Sie die Leichen beseitigter Gegner auf Ihrem Friedhof, damit sich die Polizei aus der Sache heraushält.

Der Zustand der Zubehör- sowie der Zementfabrik ist bedenklich. Hier sind wohl umfangreiche Reparaturen nötig.

Das gegnerische Hauptquartier ist gut bewacht. Einen direkten Angriff sollten Sie daher vermeiden.

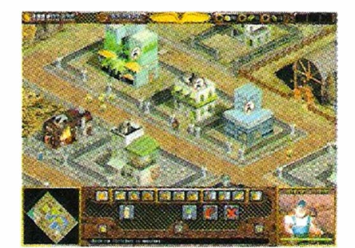
Wenn Sie es gar zu toll getrieben haben, dann werden Ihre Lokale geschlossen und vielleicht sogar Ihre Gangster von der Polizei einkassiert.

Damit Ihre Handlanger in brenzligen Situationen schneller vor Ort sein können, sollten Sie für genügend U-Bahn-Haltestellen sorgen.

Hier unterhält der Gegner ein zwielichtiges Etablissement, das ihm viel Geld einbringt.

Im Rathaus zahlen Sie im Vierjahresrhythmus Ihre Steuern. Auch Bestechungsgelder an die Stadtverwaltung gehen an diese Adresse.

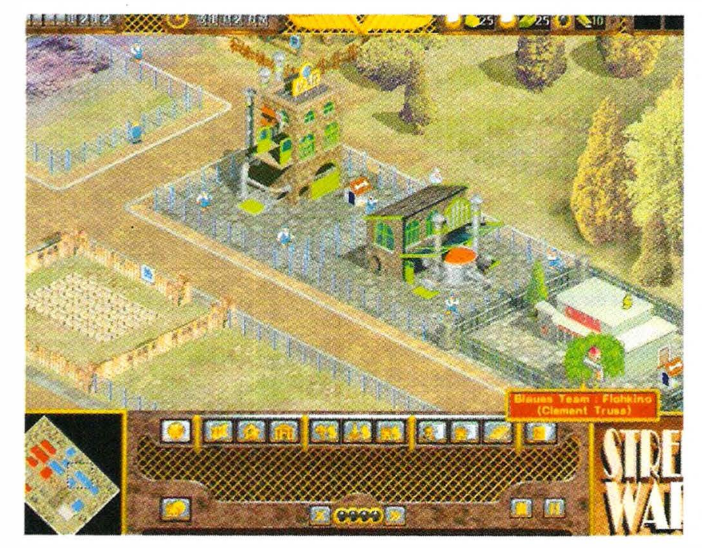
Wenn Sie nach einer Schießerei nicht die herumliegenden Leichen aufsammeln, bekommen Sie Ärger mit der Polizei.



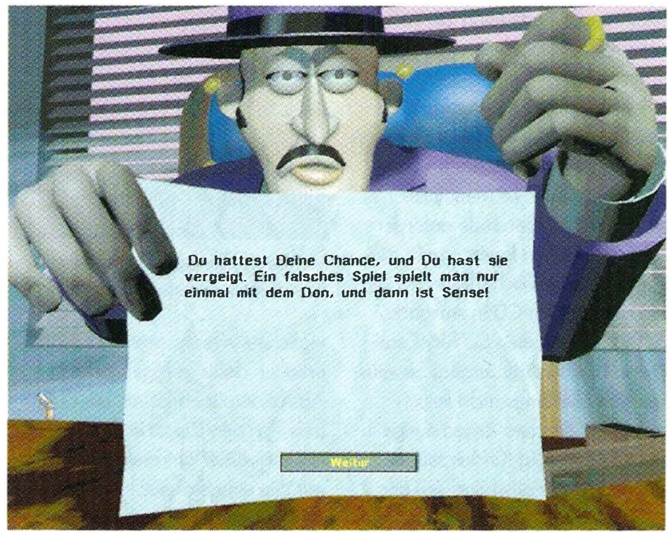
Die Missionsaufträge sorgen für viel Abwechslung. Von den fünf kleinen Karten kann man dies leider nicht behaupten.

Schaut man sich den offiziellen Constructor-Nachfolger von Studio 3 an, dann erscheint einem das Leben eines Gangsterbosses alles andere als ein Zuckerschlecken zu sein: Ständig gibt es Ärger mit der Polizei, kriminelle Rivalen machen einem das Revier streitig und sogar die eigenen Leute mucken gelegentlich auf. Da sind strategisches Denkvermögen, Skrupellosigkeit und vor allem Nerven wie Drahtseile gefordert. Wir haben getestet, ob gesetzestreue Spieletester den Anforderungen des harten Bandenkrieges gewachsen sind.

Ihre Aufgabe ist es, ein Verbrecher-Imperium aufzubauen, das alle Bereiche des öffentlichen Lebens einer fiktiven amerikanischen Stadt kontrolliert. Dazu benötigen Sie einerseits politisches Geschick im Umgang mit Polizei und Behörden, andererseits müssen Sie je nach Situation mit Fingerspitzengefühl oder Brachialgewalt gegen konkurrierende Gangs vorgehen. Im Auftrag des großen Don teilt Ihnen ein Mittelsmann in einem Missionsbriefing mit, welche Aufgaben als nächstes zu erledigen sind. Zunächst müssen Sie verschiedene Gebäude auf einer der fünf isometrischen Karten errichten, die deutlich kleiner sind als beispielsweise die Karten in *Pizza Syndicate*. Weiterhin lenken Sie verschiedene Figuren mittels Mausklick an jeden beliebigen Ort, wo dann beispielsweise die Bauarbeiter automatisch mit ihrem Tagwerk beginnen. Bestellen Sie einen Gangster an eine bestimmte Straßenecke, dann müssen Sie ihm direkte Anweisungen geben, da er selbst nicht weiß, wem er eine Ladung Schrot verpassen soll.



Insgesamt stehen ca. 45 Gebäude zur Verfügung, von denen viele jedoch nur Ausbaustufen bereits bestehender Häuser darstellen. Im Bild sehen Sie ein Flohkino, das natürlich weitaus geringere Einnahmen einbringt als ein Erotik-Palast.



Wenn sich der Don zu Wort meldet, ist Hopfen und Malz verloren. Gewöhnlich liefert ein Mittelsmann die verschiedenen Aufträge, die in den ungefähr 50 Missionen zum Teil recht originelle Anforderungen an den Spieler stellen.

Bevor Sie jedoch Handgreiflichkeiten einsetzen, sollten Sie erst einmal auf konventionellem Wege Ihre Wirtschaft in Schwung bringen.

Saubere Arbeit

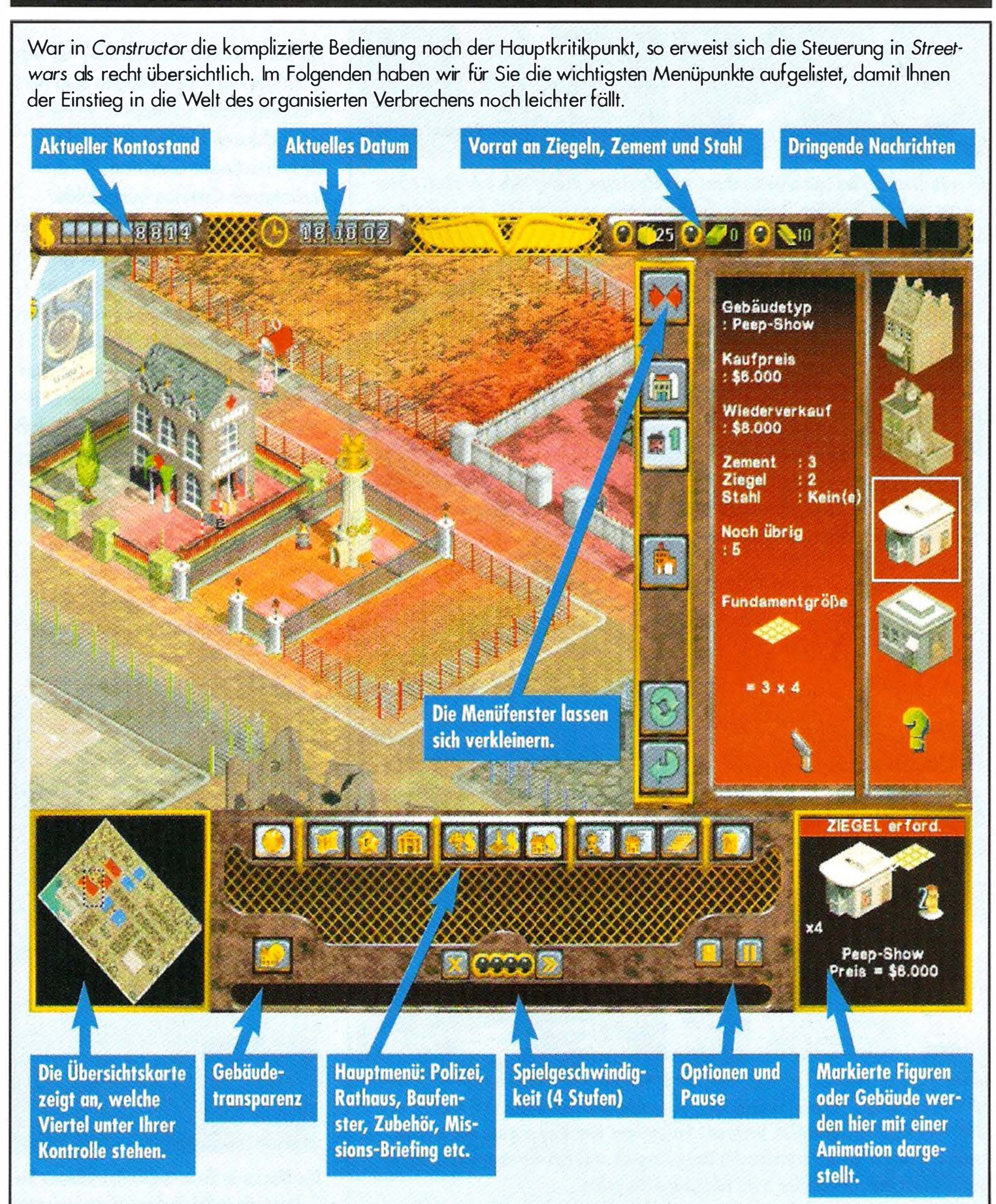
Wie in klassischen Aufbaustrategietiteln à la *Age of Empires* bauen Sie Produktionsstätten, in denen Baumaterialien und Zubehör hergestellt werden. Mit Zement, Stahl und Ziegeln errichten Sie diverse Läden, die Sie im Laufe des Spiels weiter ausbauen können. Beispielsweise machen Sie mit einem Ofen aus einer Kantine ein florierendes Lokal; sorgen Sie dann noch für elektrisches Licht, dann erhalten Sie nach den nächsten Sanierungsmaßnahmen ein prächtiges Restaurant. Natürlich kostet dies alles eine Menge Geld, doch über die Einnahmen aus Ihren Mietobjekten finanzieren Sie leicht sämtliche baulichen Maßnahmen, den Erwerb neuer Grundstücke sowie Bestechungssümmchen an Polizei und Stadtverwaltung. Damit sich sowohl Ihre Mieter als auch Ihre Angestellten wohl fühlen, müssen Sie die Attraktivität Ihrer Grundstücke steigern, indem Sie Grünanlagen anlegen und das Verkehrsnetz durch weitere U-Bahn-Stationen verbessern. Noch wichtiger ist allerdings die regelmäßige Renovierung Ihrer Häuser, da diese andernfalls verkommen oder gar einstürzen.

Unterwelt-Constructor

Wie im Vorgänger *Constructor* kommt also der Pflege Ihrer Immo-

DAS MENÜ

War in *Constructor* die komplizierte Bedienung noch der Hauptkritikpunkt, so erweist sich die Steuerung in *Streetwars* als recht übersichtlich. Im Folgenden haben wir für Sie die wichtigsten Menüpunkte aufgelistet, damit Ihnen der Einstieg in die Welt des organisierten Verbrechens noch leichter fällt.





bilien große Bedeutung zu. Für die entsprechenden Sanierungsmaßnahmen benötigen Sie allerdings einen Trupp Bauarbeiter, den Sie genauso wie die Gangster und Handlanger direkt steuern können oder aber über die Menüfenster der einzelnen Gebäude anfordern. Zwar gehorchen Ihnen bereits zu Anfang einige Facharbeiter (s. Demo auf der Heft-CD in Ausgabe 5/99), doch sollten Sie für ausreichend Nachwuchs sorgen. Sie müssen sich allerdings nicht selbst bemühen, sondern lassen einige Ihrer Mieter fleißig Kinder zeugen, die nach einer gewissen Zeit der Reife als Mieter eingesetzt werden können. Sie können aber auch auf jegliche Mietzahlungen verzichten erhalten dafür in regelmäßigen Abständen Bauarbeiter, die dann freiwillig den Dienst in Ihrem Hauptquartier antreten. Dort können Sie einige dieser hilfreichen Gesellen zu Handlangern oder auch Gangstern ausbilden; deren Stärke liegt darin, daß sie leichter mit gegnerischen Gangmitgliedern fertig werden, wozu nicht unwesentlich ihre deutlich besseren Waffen beitragen. Zwar sind auch die Bauarbeiter nicht nur mit Bierflaschen ausgerüstet, aber für läppische $15.000 können Sie Ihrem Gangster ein MG in die Hand drücken, mit dem er schon ganz andere Dinge anstellen wird.



Werden Ihre Gebäude nicht gepflegt, dann stürzen sie irgendwann ein.

Die Zwischensequenzen bieten Schwarzen Humor der deftigsten Machart.

Entsorgungsprobleme

So kann dieser verläßliche Herr ein paar Penner k.o. schlagen und ins Hauptquartier schleppen, wo die obdachlosen Nichtsnutze zu Bordellwirten oder Geschäftsführern verlotterter Casinos ausgebildet werden. Natürlich kann Ihr MG-Experte auch gegnerische Gangmitglieder abknallen. Dann sollte er die Leichen aber schnell verschwinden lassen, denn auch wenn die Behörden dicke Schmiergelder von Ihnen kassieren, sehen es patrouillierende Polizisten nicht gerne, daß sich Leichen in den Straßen türmen. Daher sollten Sie rechtzeitig für einen Friedhof sorgen, auf dem Sie die unliebsamen Überreste einer Schießerei verbuddeln; anderenfalls wird Ihr Totschläger ins Gefängnis verfrachtet und ist für einige Zeit nicht mehr verfügbar. Weniger schießwütig, jedoch mindestens genauso skrupellos sind die Handlanger. Diese Herren in schicken Anzügen sind am besten dazu geeignet, um etwa den Stripclub einer feindlichen Gang zu übernehmen. Kommt es bei dieser Umverteilung bestehender Besitzverhältnisse zu Gewalttätigkeiten, dann können Sie über das Personenmenü sehen, in welchem gesundheitlichen Zustand sich Ihre Leute befinden. Werden diese nämlich zu stark verletzt, dann sollten sie rasch ins Krankenhaus geschickt werden, an dessen Bau Sie allerdings vor Beginn

IM VERGLEICH

Spiel	Wertung
Streetwars	77%
Gangsters	77%
Pizza Syndicate	75%
Constructor *	68%
Police Quest - Swat 2	48%

Die beiden Rivalen *Gangsters* und *Streetwars* liegen qualitativ auf gleichem Niveau und verfehlen doch beide das Oberklassenziel. Ist bei dem Hot-House-Titel die Steuerung eine mittlere Katastrophe, so fehlt es *Streetwars* an Originalität und frischem Wind in Gameplay und Grafik (s. Kasten „Streetwars vs. Gangsters"). Gegenüber *Constructor* hat sich einfach zu wenig verändert, als daß man von einer deutlichen Weiterentwicklung sprechen könnte. Wäre *Pizza Syndicate* ein wenig unkomplizierter gewesen, dann hätte es der Studio-3-Titel vielleicht noch mit der Lasagne-Connection zu tun bekommen.

* Abgewertet, Test in Ausgabe 10/97

STREETWARS VS. GANGSTERS





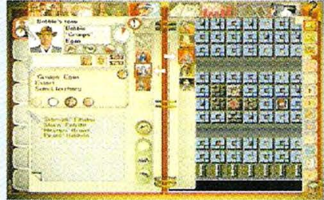
Gerade diese beiden Spiele miteinander zu vergleichen, drängt sich auf, allein schon wegen der sehr ähnlichen Thematik. Zudem beherbergen beide Titel den berüchtigten Schwarzen Humor, der doch für viele Kontinentaleuropäer so schwer verdaulich ist.





Grafik **Streetwars benutzt die zwei Jahre alte Constructor-Engine, die hinsichtlich der Animationsabläufe, des Detailreichtums und der grafischen Effekte Ähnliches leistet wie Gangsters.**





Steuerung **Auch Streetwars bietet eine Vielzahl an Menüs, doch verliert man selten einmal die Übersicht. Gangsters hingegen überflutet den Spieler mit Schaltflächen und Pop-Up-Fenstern.**





Missionsdesign **In puncto Gameplay unterscheiden sich beide Titel massiv voneinander. Während Streetwars fünf Kampagnen mit jeweils zehn Missionen bietet, erweist sich Gangsters als weitaus weniger linear und erlaubt damit mehr Freiheiten beim taktischen Vorgehen.**

Die Mieter in Ihren Gebäuden können Sie sich aussuchen. Angelo Clag führt in Ihrem Auftrag ein Lokal im besonders verkommenen Südwesten der Stadt.

TESTCENTER — Streetwars

FEATURES

Schwierigkeitsstufen: 3
Anzahl der CDs: 1
Missionen: Insg. 50
Gebäude: Insg. ca. 45
Figurentypen: 6

Geschwindigkeit: 4 Stufen
Grafik: 800x600
Farbtiefe: 16 Bit
Mehrspieler: Max. 4 Personen
Editor: Nicht verfügbar

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Unspielbar | Spielbar | Flüssig | Geht nicht

TREIBER & BUGS

Wie bei den meisten 2D-Spielen verlief die Installation völlig problemlos. Treiberprobleme oder sonstige Fehler traten während des Technik-Checks nicht auf, doch leider gibt es nur eine einzige Installationsgröße, die jedoch mit insgesamt 140 MB nur wenig Speicherplatz belegt. Negativ fielen einige kleinere Bugs auf. So kann es gelegentlich vorkommen, daß sich bestimmte Figuren nicht über das Personenmenü anwählen lassen. Einige Gebäude verfielen in unserer Testversion trotz ständiger Reparaturen und verschlangen so Unsummen.

TUNING

Ein solches Spiel zu tunen scheint beinahe aussichtslos, denn die Anforderungen an die Hardware sind äußerst gering. Die einfachste Möglichkeit, um einem alten System neue Spiele schmackhaft zu machen, bietet *Streetwars* nicht: Weder lassen sich die Auflösung noch die Farbtiefe verringern. Bei sehr schwachen Systemen unter einem P 133 sollte die Scrollgeschwindigkeit verringert werden. Optionale grafische oder akustische Effekte gibt es nicht.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Übersichtliche Steuerung mit bilderreichen Menüs


Hervorragende Einführung für Neueinsteiger


Lustige Rahmenhandlung mit vielen Zwischensequenzen


Veraltete Grafik ohne Zoomfunktion


Teilweise zu hoher Schwierigkeitsgrad


Trotz geringen Wuselfaktors zu unübersichtlich

DIE MOTIVATIONSKURVE

Da es außer den fünf Kampagnen weder einen Editor noch die Möglichkeit eines Endlosspiels gibt, ist die potentielle Spielzeit kürzer als bei Titeln wie etwa *Die Siedler 3*. Dennoch dürften selbst Profis 25 bis 30 Stunden brauchen, um in den Genuß der Schlußsequenz zu gelangen.

Motivation: 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10
Spieldauer (in Stunden): 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26

Nach dem witzigen Intro geht es bald ordentlich zur Sache. Glücklicherweise bekommt man die Funktionsweise Schritt für Schritt erklärt.

Na, viel hat sich ja nicht verändert seit Constructor. Außer einigen Finessen ist alles beim Alten.

So langsam geht mir das Geld aus. Trotz der niedrigsten Schwierigkeitsstufe sind die Missionen teils recht heftig.

Auch die dritte Kampagne unterscheidet sich kaum von den vorangegangenen. Dennoch macht Streetwars auch weiterhin Spaß.

Für ein Strategiespiel ist die Spielzeit doch ein wenig kurz. Vielleicht liefern Infogrames ja bald eine Mission-CD nach.

größerer Gewalt-Aktionen denken sollten. Ihre Figuren nehmen sofort nach Erhalt eines Befehls den kürzesten Weg zu dem Gebäude, das sie aufsuchen sollen. Wenn also einmal der Gegner versucht, sich Ihre Zementfabrik unter den Nagel zu reißen, dann können Sie rasch ein paar Handlanger dorthin schicken, um dem Treiben ein Ende zu bereiten.

Der nächste Don

Wichtige Ereignisse dieser Art werden in einem Meldefenster angezeigt, während beim Anklicken einer Figur eine kurze Animationssequenz am unteren Bildschirmrand eingeblendet wird. Bei besonderen Ereignissen gibt es bildschirmfüllende Animationen im Knuddelmännchen-Stil des Intros; einige dieser Szenen sind allerdings recht drastisch, etwa wenn ein psychotischer Metzger mit seinem Schlachtermesserwagen auf gegnerische Arbeiter losgeht. In der gewöhnlichen isometrischen Ansicht sind die jeweiligen Aktionen allerdings weniger spektakulär, da sich seit den seligen Tagen von *Constructor* grafisch nicht viel verändert hat. Zwar sind die Gebäude im Nachfolgetitel nicht mehr so knallig bunt, doch in puncto Detailfülle haben die Entwickler kaum etwas verändert. Die Animationen der Figuren sind durchaus vergleichbar mit den Bewegungen der Siedler aus dem gleichnamigen Blue-Byte-Hit, doch sind die einzelnen Männchen – und Weibchen – in *Streetwars* nicht ganz so liebevoll designt. Alle fünf Karten sind weder dreh- noch zoombar und die Auflösung von 800x600 läßt sich auch nicht verändern. Ähnlich wie bei *Anno 1602* werden wichtige Ereignisse, die in den Gebäuden stattfinden, durch kleine Symbole an der Fassade sichtbar gemacht. Ist etwa einer Ihrer Clubs von der Schließung durch die Polizei bedroht, dann



Gelegentlich bekommen Sie Beschwerdebriefe. Hier verlangt Mr. Strain eine U-Bahn-Station in seiner Nähe; anderenfalls droht er mit Einstellung der Mietzahlungen.

STATEMENT

Hersteller Studio 3 probiert's mal mit Gemütlichkeit: Vor fast zwei Jahren haben wir *Constructor* getestet und uns über die fehlenden Missionen und die komplizierte Steuerung ausgelassen. Jetzt, Mitte 1999, besprechen wir den Nachfolger *Streetwars* und die zwei einzigen wesentlichen Neuerungen lauten „Jetzt doch Missionen" und „Kuckt mal, wir haben die Steuerung vereinfacht!". Respekt! Der Schwierigkeitsgrad ist dafür immer noch recht hoch, die Zwischensequenzen einfach schlecht gerendert und auch die Grafik nicht mehr die frischeste – der Einfachheit halber wurde die Engine einfach beibehalten. Geblieben ist ein originelles Stück Software, das die Lücke zwischen Echtzeit- und Aufbaustrategie mit deftigem Humor füllt. *Constructor*-Käufer sollten sich dessen bewußt sein, daß sie sich mit *Streetwars* eher ein Update als ein *Constructor 2* zulegen.



In Ihrem Hauptquartier laufen alle Fäden zusammen. Hier können Sie Statistiken einsehen, Ihre Leute koordinieren oder neue Handlanger und Gangster rekrutieren.

blinkt der Stern des Gesetzes an diesem Haus auf. Wird der Laden ganz dichtgemacht, dann wird der Zugang mit schwarzgelben Markierungen versperrt. Die Arbeiter beschränken sich jedoch darauf, Bodenflächen zu planieren, Gegenstände auszuliefern und Bierflaschen zu leeren. Hier weiß *Die Siedler 3* mit weitaus mehr Aktionsmöglichkeiten besser zu gefallen, vor allem im Bezug auf den Transport von Objekten: Während die Siedler Holzplanken auf die Schulter oder Werkzeug in die Hand nehmen, schweben die Gegenstände im *Constructor*-Nachfolger über den Köpfen der Träger.

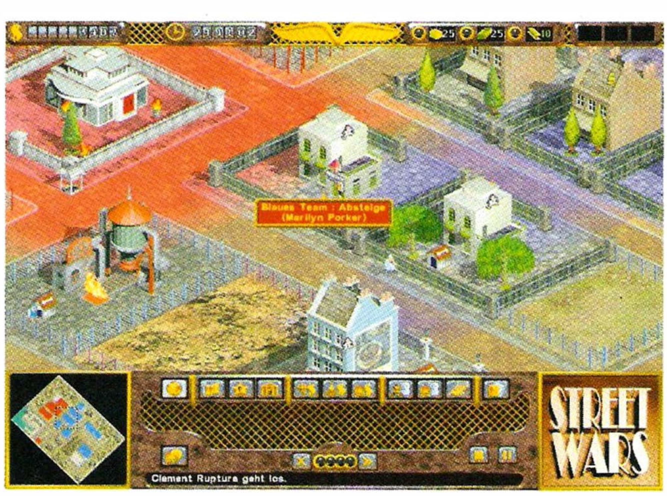
„Hey, Süßer!"

Auch der Soundtrack ist eher schlicht geraten, denn abgesehen von der solide lokalisierten Sprachausgabe und den spärlichen Hintergrundgeräuschen scheint Ihre Stadt keinesfalls zu swingen. Nur sehr selten lassen sich Musikfetzen vernehmen, die jedoch nicht einmal das Niveau von *Gangsters* erreichen. Die Textanweisungen sind jedoch präzise und sprechen eine deutliche Sprache: „Du brauchst zwei Betten, um aus diesem Gebäude einen Puff zu machen." Trotz solcher Derbheiten ist *Streetwars* durchaus auch für Minderjährige geeignet, denn die Bewohner jenes Etablissements schließen dezent Türen und Fenster hinter sich, bevor sie zu Werke gehen. Weniger geeignet ist der Studio-3-Titel für geistig Minderbemittelte, denn bereits die letzten Missionen der ersten Kampagne haben es faustdick hinter den virtuellen Ohren. Sie müssen etwa eine gegnerische Gang ausschalten, die über einige knallharte Schläger verfügt. Insgesamt sind die 50 Missionen der fünf Kampagnen sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten zumindest bis zur Mitte des Spiels ständig Neues. Sollten Sie einmal einen Auftrag vergeigen oder all Ihr Geld verjubeln, so daß Sie nicht einmal mehr die Steuern zahlen können, dann verliert der Don die Geduld und gießt Ihre Füße in Beton, um Sie auf den Grund eines Baggersees zu versenken. So weit sollten Sie es jedoch nicht kommen lassen, denn nach Übernahme der gesamten Hick Town der ersten Kampagne stehen Ihnen besondere Figuren wie Geister oder Priester zur Verfügung. Der Priester etwa kann gegnerische Bandenmitglieder bekehren und auf diese Weise für die eigenen Reihen gewinnen. Trotz dieses geistlichen Beistands ist *Streetwars* ein harter Brocken, der allerdings den Vorzug eines einsteigerfreundlichen Tutorials aufweist. Der Mehrspielermodus ist da fairer, weil Sie hier weniger unter Zeitdruck arbeiten und gegen bis zu drei gegnerische Gangs kämpfen können.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Ein wenig enttäuscht war ich schon, daß *Streetwars* deutlich konventioneller um die Ecke gebogen kommt als die taffe Konkurrenz der *Gangsters*. Die Story ist zwar ziemlich witzig und es gibt eine Menge durchdachter Missionsaufträge und spaßiger Animationen, aber die leicht angestaubte Grafik und die Geradlinigkeit des Spielverlaufs stellen die Langzeitmotivation ein bißchen in Frage. Dennoch ist es ausgesprochen unterhaltsam, seine skrupellosen Handlanger loszuschicken, damit diese beispielsweise den Tanzschuppen einer rivalisierenden Gang übernehmen oder die gegnerischen Bauarbeiter aufmischen. Auch die Lokalisation ist gut gelungen, obwohl die Atmosphäre darunter leidet, daß Spannung im eher schlichten Soundtrack Mangelware ist. Hätte Studio 3 den *Constructor*-Nachfolger ähnlich aufgemöbelt wie ich meine Peepshows und Schnapsdistillen, dann würde ich dem Don jetzt die Ehre erweisen und ein Loblied auf das organisierte Verbrechen singen. So bleibt es bei einem freundlichen Gassenhauer, bei dem pfiffige Hobbystrategen mit Sinn für Humor getrost mitsingen können.



Um eine Peepshow zu einem Bordell upgraden zu können, benötigen Sie zwei Betten. Hier geht bereits die charmante Marilyn Porker ihrer Arbeit nach.

SPECS & TECS

●	Software	Single-PC	1
	Direct3D	ModemLink	-
	3Dfx Glide	Netzwerk	4
	AGP	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

EMPFOHLEN
Pentium II-266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 390 MB

VERGLEICHBAR MIT
Constructor, Gangsters

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	70%
Steuerung	75%
Multiplayer	80%
Spielspaß	77%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 90,-



Army Men 2

Plastik-Splatter

Was passiert, wenn harmlose Plastikspielzeuge ein Eigenleben entwickeln, sollte spätestens nach den Kinofilmen Toy Story und Small Soldiers klar sein. In Army Men 2 wird diese Idee auf die Spitze getrieben: Hier entfesseln Plastiksoldaten eine Schlacht zwischen den Welten.

Im neuesten Strategiespiel der Softwareschmiede 3DO steuern Sie eine Armee kleiner grüner Plastiksoldaten, die sich im Krieg mit ihren braunen und blauen Spielzeugkollegen befindet. Angeführt wird die Truppe von Lieutenant Sarge, dessen Rolle Sie übernehmen. Die Schlachten finden hierbei an so alltäglichen Orten wie einem Vorgarten oder einem Küchentisch statt, die durch die ungewöhnlichen Größenverhältnisse aber einige Gefahren bergen. So kann eine heiße Herdplatte beispielsweise für die Kunststoffkameraden schnell zur tödlichen Falle werden, Grasbüschel in Vorgärten sollten als Deckung genutzt werden und herumwuselnde Kakerlaken erweisen sich als nicht zu unterschätzende Bedrohung. Etwas heimischer fühlen sich die Soldaten da schon in ihrer Heimatwelt, in die sie von Zeit zu Zeit mit Hilfe von Dimensionstoren zurückkehren – doch auch hier haben sie keine Ruhe vor ihren Erzfeinden. In beiden Kulissen steuert man Sarge per simplen Point-and-Click-Interface durch die Kampfszenarien, sammelt herumliegende Waffen und Power-Ups auf oder heilt per Medikit die verwundeten Kollegen. Bei Bedarf lassen sich diese auch separat anwählen und in den reichlich vorkommenden Echtzeitkämpfen steuern; die meiste Zeit dackeln sie aber selbständig ihrem Boß hinterher. Im Laufe der Missionen sammeln die Soldaten Erfahrung und werden stärker bzw. mit besseren Fähigkeiten ausgestattet. So originell die Idee eigentlich ist, die hinter *Army Men 2* steht, so enttäuschend ist gleichzeitig die optische Präsentation. Die zweidimensionale 256-Farben-Grafik macht einen sehr schlechten Eindruck, der dem Spiel in keinster Weise gerecht wird. Dennoch entfalten die Plastiksoldaten nach einer Weile einen gewissen Reiz. Wenn Sarge bei der Ankunft in seiner Kunststoff-Heimatwelt den „Geruch von Plastik" rühmt oder Rieseninsekten mit überdimensionalen Vergrößerungsgläsern geröstet werden, entwickelt das Spiel einen surrealen Humor, der für eine Weile durchaus unterhalten kann. Für Gelegenheitsstrategen ist *Army Men 2* einen Blick wert, alle anderen werden von der unansehnlichen Umsetzung wohl eher abgeschreckt.

Andreas Sauerland ■

STATEMENT

Nachdem sich die Aufregung über die völlig indiskutable Grafik und den kargen Sound von *Army Men 2* etwas gelegt hatte, offenbarten sich letztlich doch einige Pluspunkte, die das Spiel knapp vor dem Totalabsturz retteten. Da wären zum einen der wohltuend skurrile Humor, der in den Missionen immer wieder auftaucht, und das gut ausbalancierte Gameplay, das wider Erwarten doch für einige Stunden durchaus unterhaltsam sein kann. Danach flaut das Interesse allerdings merklich ab – für mehr als ein kurzes Spielchen zwischendurch eignet sich die Plastikschlacht nicht.



Feuer kann die Gegner aus Plastik schmelzen lassen und somit das Leben kosten. Gezielte Brandstiftung ist an vielen Stellen also eine gute Überlebensstrategie.



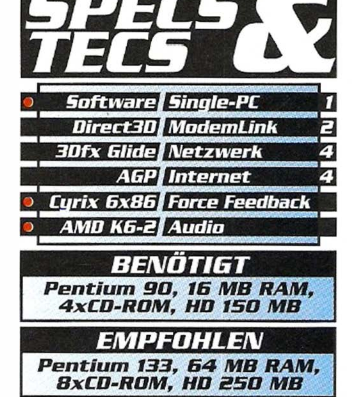
In der überdimensionalen Küche kann eine heiße Herdplatte den Plastiksoldaten schnell das Leben kosten.



Riesige Kakerlaken greifen an. Für die winzigen Spielzeugsoldaten werden Alltagsgegenstände zur tödlichen Falle.



Die Missionen in der Heimatwelt der Soldaten sind sehr viel komplexer gestaltet.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	4
AGP	Internet	4
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 150 MB

EMPFOHLEN
Pentium 133, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 250 MB

VERGLEICHBAR MIT
Small Soldiers

RANKING

Strategie

Grafik	38%
Sound	43%
Steuerung	73%
Multiplayer	65%
Spielspaß	64%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	3DO/Ubi Soft
Preis	ca. DM 80,-

Actua Ice Hockey 2

Mit harten Bandagen

Die Actua-Serie von Gremlin enthält Titel aller gängigen Sportarten, doch bislang konnte kein einziger davon so recht überzeugen. Mit dem jüngsten Neuzugang könnte sich dies ändern, denn trotz fehlender Lizenz will es Actua Ice Hockey 2 mit dem Referenzprodukt von EA aufnehmen.



Die Kamera ermöglicht 12 verschiedene Einstellungen, die je unterschiedliche Vorteile bieten. Am besten steuert sich AIH2 aus der isometrischen Perspektive.

Erntete der erste Teil noch Kopfschütteln bei Fans des Genres, so präsentiert sich der jüngste Sproß der *Actua*-Familie mit knalligen Sounds und der aufgepeppten 3D-Engine von *Actua Soccer 3*. Zwar sind die Gesichtszüge der einzelnen Spieler immer noch nicht so detailliert wie in *NHL 99*, doch die Beweglichkeit der Figuren hat enorm zugenommen. In den Zwischensequenzen, etwa nach einem Torschuß, zappeln die Spieler häufig ungelenk über das Eis, was allerdings sogar in den Titeln der *NHL*-Serie hin und wieder vorkommt. Störender ist die unschöne Hintergrundgrafik, die eine völlig flach erscheinende Tribüne mit schlecht aufgemalten Männchen zeigt. Zudem machen sich einige Texturfehler und kleinere Grafikbugs unangenehm bemerkbar, beispielsweise wenn ein Spieler in der TV-Ansicht gegen die Spielfeldbegrenzung prallt und darin stecken zu bleiben scheint. Dennoch ist *Actua Ice Hockey 2* alles andere als ein 08/15-Produkt, denn am Gameplay gibt es wenig zu bemängeln.



Freundschaftsspiel

Bereits die Trainingsspiele machen Sie rasch mit der Steuerung der Spieler und der Konfiguration der äußerst flexiblen Kamera vertraut. Danach können Sie sich entscheiden, ob Sie in ein Freundschafts- oder in ein Ligaspiel einsteigen wollen. Letztgenanntes bietet den Vorteil, daß Sie in den Genuß ausgefeilter Ligatabellen gelangen. Während eines Matches stehen Ihnen optische Hilfen zur Verfügung, wie zum Beispiel Richtungspfeile des jeweils aktiven Spielers, die anzeigen, welche Aktionsmöglichkeiten er hat und wo seine Teamkameraden positioniert sind. Außerdem können Sie die Spur des Pucks einblenden, damit Sie das Wichtigste nicht so leicht aus den Augen verlieren. Fans der PC-Tastatur werden mit der kinderleichten Steuerung rasch zurechtkommen, doch bei einem derart schnellen Sportspiel empfiehlt sich natürlich der Einsatz eines Gamepads. Obwohl die KI recht clever ist und nur selten einmal Figuren in die falsche Richtung schlittern läßt, bietet der Mehrspielermodus erhöhten Spielspaß; bis zu zehn Personen können an einer Partie über LAN oder Internet teilnehmen und mit der entsprechenden Hardware können Sie auch zu zweit an einem Rechner daddeln.

Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Daß Eishockey nichts für Weicheier ist, stellt *Actua Ice Hockey 2* anschaulich unter Beweis. Doch trotz des rüden und teilweise allzu hektischen Gameplays vermag Gremlins Titel die Herzen echter Sportfans zu becircen. Neben dem realistischen Spielerverhalten und den reichhaltigen Auswahlmöglichkeiten im Hauptmenü hat mich vor allem die Atmosphäre begeistert. Offenbar ist eine Lizenz nicht unbedingt nötig, um soliden Spielspaß zu bieten. Leider erreichen weder die Grafik noch die Steuerung das Niveau von *NHL 99*, so daß EA nicht um seinen Erstligaplatz bangen muß.



Hier geht es gerade ordentlich zur Sache: Ruchardson haut McKonzie ohne Gnade eins auf die Nase.



30 Teams stehen Ihnen zur Verfügung. Sie haben die Wahl zwischen etwa 25 verschiedenen Spielern für Ihre Mannschaft.



Ein Match zu gewinnen ist nicht einfach, denn die Gegner-KI ist erstaunlich clever.

SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	2
Direct3D	●	ModemLink	4
3Dfx Glide	●	Netzwerk	10
AGP		Internet	10
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 5 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 550 MB

VERGLEICHBAR MIT
Actua Ice Hockey, NHL 99

RANKING

Sportspiel

Grafik	66%
Sound	84%
Steuerung	74%
Multiplayer	75%
Spielspaß	72%

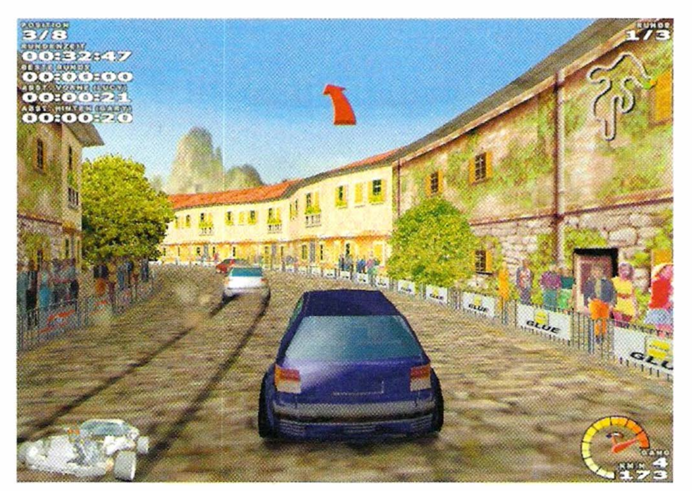
Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 80,-



N.I.C.E. 2 Tune-Up

Auf der Überholspur

Eines der bemerkenswertesten Rennspiele der jüngeren Vergangenheit erhält einen Nachschlag. Mit neuen Strecken, neuen Fahrzeuge und einigen neuen Rennmodi bekommt der Besitzer von N.I.C.E. 2 für wenig Geld ein Rundum-Sorglos-Komplettpaket.



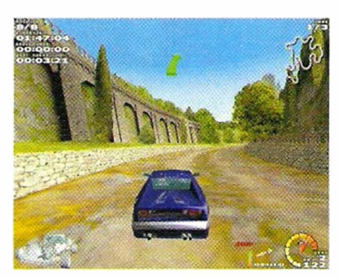
Die malerischen Ortsdurchfahrten Italiens sind schwierig zu meistern, da die Sichtweite begrenzt ist und die Straßen teilweise sehr eng ausfallen.

Viel Lob und Tadel hat die komplexe Menüoberfläche von *N.I.C.E. 2* hervorgerufen. Gerade bei einem schnellen Action-Rennspiel sollte es schließlich möglich sein, in kurzer Zeit ein kleines Rennen zu starten. Mit dem *Tune-Up* ist dies in Zukunft möglich: Neben dem altbekannten Karriere-Modus, in dem in verschiedenen Meisterschaften Geld verdient werden muß, um immer bessere Fahrzeuge mit immer verrückteren Extras auszustatten, existiert nun ein Arcade-Modus, der den direkten Zugriff auf alle Fahrzeuge und alle Strecken ermöglicht. Das *Tune-Up* erweitert dabei die Auswahl der Fahrzeuge um eine Sportster-Klasse mit vier zeitgenössische Fahrzeugen. Ein „Bavarian Roadster" oder ein „Omega ZR3 V6" dürfte den meisten Spielern zwar völlig unbekannt sein, die Form der Wagen erinnert aber zufälligerweise an Fahrzeuge wie den BMW Z3 oder das Alfa Romeo Coupé. Zwei bereits in *N.I.C.E. 2* verfügbare Sportwagen wurden optisch und vor allem technisch überarbeitet, wodurch sie endlich sinnvoll einsetzbar sind. Das Spiel erhält auch zwei neue Szenarien, die zusammen sechs neue Strecken in die ohnehein lange Liste der verfügbaren Rennen einfügen. Während das Szenario Kanada gegenüber den schon vorhandenen Strecken keine Neuerungen bieten kann, sorgt das Szenario Italien für echten Nervenkitzel. Durch die engen Gassen norditalienischer Dörfer und rund um den Gardasee führen die Parcours, für hochgezüchtete Rennwagen ein denkbar ungeeignetes Terrain. Auch für Spieler, die bereits genügend Strecken und Fahrzeuge besitzen, hat das *N.I.C.E. 2 Tune-Up* noch einiges zu bieten. Beispielsweise wurde die Grafikengine gründlich überarbeitet, so daß die ohnehin atemberaubenden Licht- und Schatteneffekte noch eine Spur realistischer wirken. Auf Wunsch der Spieler sind das Training und die Time Attack nun gänzlich unabhängig vom Meisterschaftsspiel, und in Duellrennen wird die Startposition nun zufällig ausgewählt. Darüber hinaus wurde auch die Spielsteuerung verbessert. Während man bislang immer den Eindruck hatte, etwas haltlos über die Pisten zu rutschen, vermittelt die neue Lenkung ein deutlich besseres Gefühl für die Fahrzeuge.

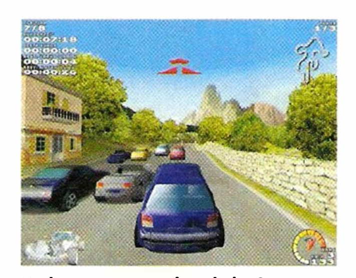
Harald Wagner ■

STATEMENT

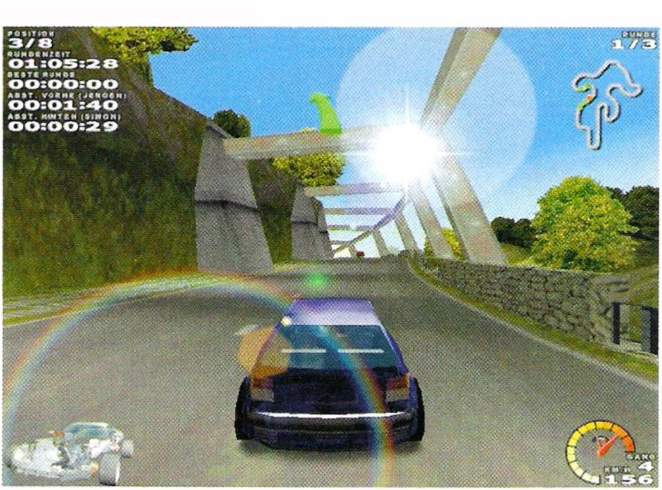
Das *N.I.C.E. 2 Tune-Up* ist auf den ersten Blick nicht allzu umfangreich. Sechs neue Strecken und eine Handvoll neuer Fahrzeuge sind bestenfalls das Mindestmaß für derartige Zusatzpakete. Die Änderungen am Meisterschaftsspiel werden kaum jemandem auffallen, ebensowenig die zusätzlichen Highscore-Tabellen. Der Arcade-Modus ist auch als kostenloser Patch verfügbar, so daß als echtes Kaufargument nur die verbesserte Grafik und die direktere Lenkung zählen kann. Beides sollte für echte *N.I.C.E. 2*-Fans aber durchaus seinen Preis wert sein.



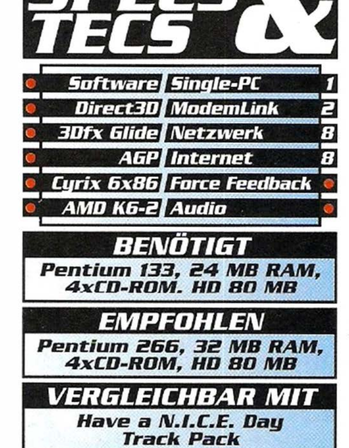
Die Strecken des Garda-Gebietes beinhalten alle typischen Landschaftelemente.



Nach wie vor rempeln sich die Gegner in den ersten Sekunden nach dem Start den Weg frei.



Die erneuerten Lichteffekte verschlechtern die Sicht bei tiefstehender Sonne.



SPECS & TECS

Software	●	Single-PC	1
Direct3D	●	ModemLink	2
3Dfx Glide	●	Netzwerk	8
AGP	●	Internet	8
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 133, 24 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

EMPFOHLEN
Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 80 MB

VERGLEICHBAR MIT
Have a N.I.C.E. Day Track Pack

RANKING

Rennspiel

Grafik	83%
Sound	77%
Steuerung	88%
Multiplayer	85%
Spielspaß	77%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Synnetic/THQ
Preis	ca. DM 30,-



Fleet Command



Die Steuerung der Einheiten ist leicht.

In *Jane's Fleet Command* befehligen Sie als Admiral eine Marine-Flotte, die in verschiedenen Krisengebieten der Erde zum Einsatz kommt. Sie können zwischen ca. 15 verschiedenen Nationen wählen und dann in über 20 Einzelmissionen oder vier großen Kampagnen Ihr taktisches Geschick in diesem geradlinigen Echtzeitstrategietitel unter Beweis stellen. Beispielsweise werden Sie in der ersten Kampagne an einen Punkt südlich von Sri Lanka geschickt, um dort eine mögliche Invasion indischer Streitkräfte zu verhindern. Im Laufe Ihrer Operation bekommen Sie weitere Anweisungen, etwa wie Sie sich neutralen Fahrzeugen gegenüber verhalten sollen. Wenn es zu militärischen Aktionen kommt, wechseln Sie einfach zwischen der übersichtlichen Karten-Ansicht und dem Action-Modus, um dort Ihren Kreuzern beim Abfeuern der schweren Geschütze zuschauen zu können. Die Grafikengine unterstützt Glide, Direct3D sowie OpenGL und zeigt hübsche Effekte wie Schäden an den insgesamt 150 Fahrzeugen. Leider sind die Texturen der Wasseroberfläche qualitativ mittelmäßig und die Bewegungen der Schiffe zu wenig detailliert. Zwischendurch gibt es Videosequenzen, die für eine Kriegssimulation dieser Art sehr passend sind. *Fleet Command* wurde nämlich in Zusammenarbeit mit der Firma Sonalysts entwickelt, die sich auf Trainingssoftware für die U.S. Navy spezialisiert hat. Fans realistischer Strategietitel werden sich nicht nur über die leichte Steuerung, sondern auch über den Mehrspielermodus freuen, der pro Partie bis zu acht Spieler zuläßt. **(pk)** ■



RANKING

Spielspaß 65%

INFO
EA, Strategie,
Preis: ca. DM 80,-

Baseball Edition 2000



Ein harter Schlag kann viel wert sein.

Sportspiele jeglicher Art müssen sich mit den Vergleichsprodukten von EA Sports messen lassen, die durchweg der Referenzklasse angehören. *Baseball Edition 2000* von Interplay Sports stellt hier natürlich keine Ausnahme dar und versucht mit den Original-Major-League-Lizenzen der Saison 1998 und der Grafikengine von *Messiah* so einiges wettzumachen. Vom spieltechnischen Ablauf kann *Baseball Edition 2000* dann auch durchaus überzeugen, denn die primär wichtigen Funktionen wie Schlagen und Werfen sind dem Team von Interplay gelungen. Wenn es allerdings darum geht, einen geschlagenen Ball zu erlaufen, fangen die Schwierigkeiten bereits an: Es kann durchaus vorkommen, daß Sie erst Ihre komplett Mannschaft durchklicken müssen, um endlich den richtig positionierten Mann zu finden. Hat er den Ball dann aufgenommen, macht er zwar eine Wurfbewegung, vom Ball ist jedoch nichts mehr zu sehen. Auch die Atmosphäre im Stadion läßt zu wünschen übrig, da ein genialer Homerun gerade einmal von einem kurzen Raunen der ansonsten schweigenden Menge bewundert wird. Darüber hinaus kann man von der *Messiah*-Engine so einiges mehr an graphischen Feinheiten erwarten, als dies in *Baseball Edition 2000* zu sehen ist. Natürlich ist ein gut gestylter Himmel nicht so wichtig für das Spiel an sich, doch wenn bei einem Homerun der Ball einfach in einer Tapete aus Köpfen verschwindet, ist das doch etwas schade. Wer also unbedingt noch ein paar Innings auf den PC absolvieren will, sollte sich gedulden und auf *Triple Play 2000* warten. **(jm)** ■

RANKING

Spielspaß 56%

INFO
Interplay Sports, Sportspiel,
Preis: ca. DM 80,-

Actua Pool



Actua Pool kann auch optisch überzeugen.

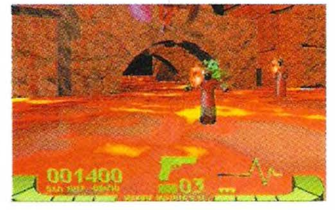
Freunde virtueller Billardspiele haben momentan gute Karten. Nachdem im letzten Monat schon Data Becker mit *Power Pool* eine recht gute Simulation vorlegte, setzt Gremlin jetzt mit *Actua Pool* gewissermaßen noch einen drauf. Über zehn verschiedene Spielmodi stehen Ihnen hier zur Verfügung, darunter 9er Ball, 10er Ball, One Pocket, Bank und Killer. Die Matches finden in unterschiedlich eingerichteten Kneipen und Spielhallen statt, in denen Sie sogar den Computergegner beim Einlochen beobachten können. Dessen KI läßt sich in verschiedenen Schwierigkeitsstufen einstellen, die insgesamt recht gut auf Einsteiger und Profis zugeschnitten sind. Besonders praktisch für Anfänger ist das interaktive Tutorial, in dessen Verlauf man nicht nur die Grundregeln und wichtigsten Stöße beigebracht bekommt, sondern sich auch an Trick, Shots und Spezialmanövern versuchen kann. Die Steuerung läuft über eine Menüleiste am unteren Bildschirmrand und ist schon nach kurzer Eingewöhnungszeit sehr einfach zu handhaben. Einziges Manko ist hier die Tatsache, daß die Stärke des Stoßes letztendlich per Mausbewegung festgelegt wird, was zu gelegentlichen Ausrutschern und unpräzisen Spielzügen führt. Optisch präsentiert sich *Actua Pool* dank 3D-beschleunigter Grafik phantasievoll und abwechslungsreich – von der Cyberspacekneipe bis zur Spielhalle um die Ecke sind alle denkbaren Kulissen vertreten. Auch die animierten Computergegner sorgen für Atmosphäre. Untermalt wird das Geschehen durch etwas unpassend wirkende, hektische Techno-Tracks. **(as)** ■

RANKING

Spielspaß 77%

INFO
Gremlin Interactive, Sportspiel,
Preis: ca. DM 80,-

Ed Hunter



Ein gezielter Schuß erledigt die Gegner.

Ed Hunter ist Iron-Maiden-Fans schon seit Jahren ein Begriff. Das Band-Maskottchen ziert nicht nur regelmäßig die Platten- und CD-Covers der Band, sondern begleitet sie auch auf allen Tourneen als überdimensionale Puppe. Was liegt da bei einer computerbegeisterten Band näher, als eine Geschichte um den Helden zu spinnen und ein PC-Spiel daraus zu machen. Doch so einfach, wie es sich anhört, ist es scheinbar doch nicht. *Ed Hunter* tritt als äußerst simpler Vertreter eines 2D-Egoshooters auf, wie er noch vor einigen Jahren in allen Spielhallen anzutreffen war. Ihre Aufgabe besteht lediglich darin, Eddi in die Hölle zu folgen und dabei gegen alle möglichen teuflischen Geschöpfe anzutreten. Da Sie die Spielfigur auf ihrer vorgegebenen Kamerafahrt nicht lenken können, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die unzähligen Monster mit gut gezielten Kopfschüssen zu erlegen und unter ständigem Zeitdruck peinlichst darauf zu achten, welche Kreatur als Erste aus dem Nichts erscheint. Sollten Sie die Schießbuden-Gegner zu spät erlegen, geht es Ihnen mit geschleuderten Feuerbällen und Steinbrocken an den Kragen. Als Trost für den flachen Spielverlauf dürfen Sie jedoch in jedem Level einem der Top-20-Hits von Iron Maiden lauschen, die im Optionsmenü frei zugeordnet werden können. Da das neue Spiel ein fester Bestandteil des neuen Best-Of-Albums der Band ist, müssen Sie auf jeden Fall ein großer Iron-Maiden-Fan sein, denn wenigstens für die harten Heavy-Metal-Klänge sollten Sie sich begeistern können. **(jm)** ■

RANKING

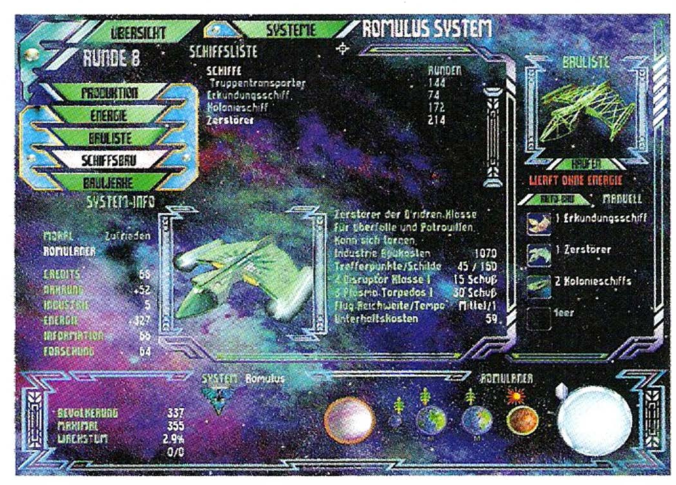
Spielspaß 9%

INFO
Dimensions, Action,
Preis: ca. DM 30,-

Vor beinahe drei Jahren begeisterte MicroProse die Fans anspruchsvoller Strategiespiele mit Master of Orion 2, dessen sagenhaftes Gameplay die grafischen Schwächen leicht vergessen ließ. Jetzt beschert uns die gleiche Firma einen potentiellen Nachfolger des Erfolgstitels.

Star Trek: Birth of the Federation

Wechselbalg



Nur wenige Schiffstypen stehen Ihnen zur Verfügung. Hier sehen Sie einen Zerstörer der O'ridren-Klasse. Eigene Schiffe können Sie nicht designen.



Diplomatie spielt hier eine noch größere Rolle als bei Master of Orion 2.



Die grafische und akustische Darstellung der Kämpfe ist unter aller Laserkanone.

Wer sich im Universum der *Star Trek*-Serie auskennt, wird in dem rundenbasierten *Star Trek: Birth of the Federation* (= *BOF*) gute alte Bekannte wie die Klingonen und die Romulaner wiedertreffen. Als Manager einer der fünf Rassen entsenden Sie ein Aufklärungsschiff mit dem Auftrag, in Ihrer Galaxis wirtschaftlich vielversprechende Sektoren aufzuspüren. Haben Sie ein hübsches Fleckchen entdeckt, gründen Sie dort eine Kolonie und errichten Gebäude, die Nahrungsmittel produzieren und Energie erzeugen. Je mehr Gebäude Sie aufstellen, desto länger werden Sie mit der Kontrolle und Optimierung Ihrer beweglichen und stationären Einheiten beschäftigt sein, denn Sie müssen sich durch eine Vielzahl von Menüs klicken; *BOF* verfügt zudem nicht über eine große isometrische Karte wie etwa *Alpha Centauri*, sondern stellt sämtliche Ereignisse in optisch ärmlichen Fensterchen dar. Begegnet eines Ihrer Schiffe einem gegnerischen Raumfahrzeug, dann können Sie entweder auf einen friedlichen Ausgang des Zusammenstoßes hoffen oder Sie gehen in die Offensive. Im zweiten Fall öffnet sich automatisch ein Action-Bildschirm und Sie können Ihren Fahrzeugen Anweisungen zur Flugroute und dem taktischen Verhalten im Kampf geben. Beenden Sie dann die Runde, werden Sie allerdings außer winzigen Lichtblitzen nicht viel erkennen, selbst wenn Ihre gesamte Flotte zugrunde gehen sollte.

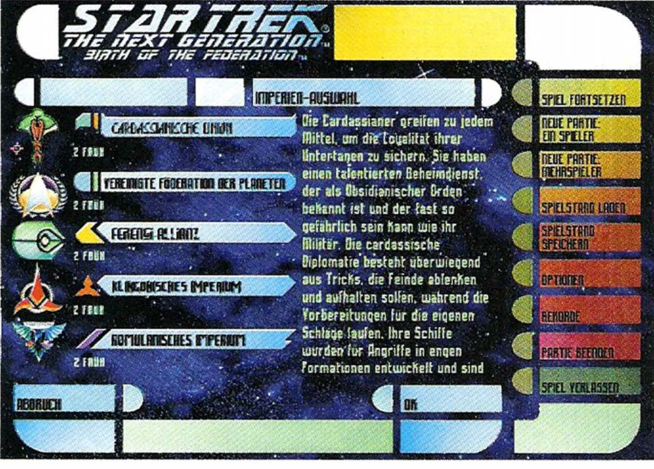
Sabotage

Haben Sie erst einmal die Position Ihrer Gegner ausgemacht, dann ist es möglich, diplomatische Beziehungen aufzunehmen oder gar Agenten und Saboteure in deren Hauptquartiere zu schicken. Gelingt es Ihnen, dem Feind eine neuartige Technologie zu stehlen, dann verfügen Sie gleich über neue Möglichkeiten der Forschung und Produktion. Doch auch die Absprache mit Widersachern ist wichtig, um sich etwa den Rücken im Kampf gegen einen Dritten freizuhalten. Tatsächlich offenbart sich in diesem Punkt eine der Stärken des Spiels, denn die Rassen verhalten sich durchaus unterschiedlich, so daß Sie damit rechnen müssen, daß ein Föderationsoffizier auf eine Beleidigung anders reagiert als ein Klingone. Grafisch werden solche Dialoge jedoch äußerst unspektakulär dargestellt, da nicht einmal einfache Animationen für Dynamik sorgen. Gesprochene Texte sind in *BOF* ebenfalls Mangelware und werden nur eingespielt, wenn Sie etwa einen Gegner niedergerungen haben. Die Grafik erreicht mit ihrer Auflösung von 800x600 kaum das Niveau von *Master of Orion 2*.

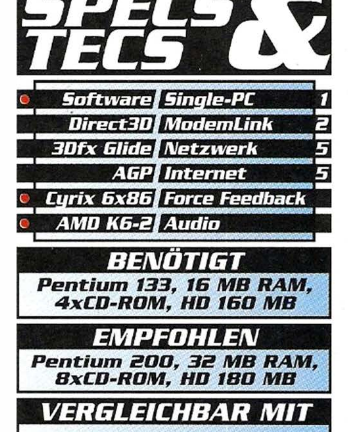
Peter Kusenberg

STATEMENT

Im letzten Monat testete Kollege Sauerland ein Strategical namens *Malkari*, das ihn an den Rand des Nervenzusammenbruchs brachte. Dieses Mal war ich kurz davor, wegen *BOF* die Fassung zu verlieren, denn auch hier wird der Spieler mit einer Flut unübersichtlicher Menüs und langweiliger Aufbau-Routinen gequält. Dabei ist das Grundkonzept des Spiels vielversprechend und die *Star Trek*-Lizenz ein netter Appetithappen. Aber das ist zu wenig, um einen Ausgleich für die gräßliche Grafik und den schlechten Soundtrack zu schaffen.



Sie können zwischen fünf Rassen auswählen, die aus Star Trek wohlbekannt sind.



SPECS & TECS

● Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	5
AGP	Internet	5
● Cyrix 6x86	Force Feedback	
● AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 160 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 180 MB

VERGLEICHBAR MIT
Master of Orion 2

RANKING

Strategie	
Grafik	42%
Sound	39%
Steuerung	33%
Multiplayer	54%
Spielspaß	52%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 80,-

Mech Warrior 3

Heavy Metal

Das Zeitalter der mechanischen Krieger galt eigentlich schon fast als beendet. Erst das kürzlich erschienene Starsiege bzw. dessen Multiplayer-Version Starsiege Tribes brachte wieder ein wenig Bewegung in das Universum der Hercs, Mercs und Mechs. Nun tritt mit Mech Warrior 3 von MicroProse ein weiterer Kandidat an, Battletech-Fans schlaflose Nächte zu bereiten. Doch schafft die neueste Version des Kampfroboter-Gemetzels tatsächlich den Sprung an die Spitze der Referenzliste?

Während die anderen Actionfans sich schon über wild um sich schießende Wissenschaftler in unterirdischen Versuchslaboren oder auf die Erde gefallene Engel freuen, muß bei Battletech-Anhängern immer alles eine Spur größer sein. Seit Jahren stapfen sie nun schon in überdimensionalen Kampfrobotern, sogenannten Mechs, durch futuristische Landschaften, bauen Module ein, rüsten Waffensysteme auf und bekämpfen sich mit anderen zweibeinigen Konservendosen. Auch in *Mech Warrior 3* gilt deshalb weitgehend das Motto „Size does matter" – je größer und imposanter die Maschinen, in denen man sich fortbewegt, umso besser.

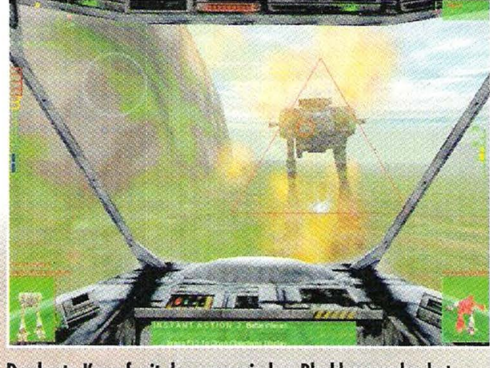
Die Rückkehr der Killerdosen

Der dritte Teil der *Mech Warrior*-Saga verlegt das Geschehen in das 31 . Jahrhundert. Noch immer fechten die Menschen ihre Kriege und Auseinandersetzungen mit Hilfe von sogenannten Battlemechs aus. Diese riesigen Ungetüme aus Stahl sind zwar in den meisten Fällen sehr träge und langsam, dafür aber bis unter beide Metallarme bewaffnet mit dem neuesten High-Tech-Equipment. Gesteuert werden sie von besonders geschulten Piloten – und einer davon sind Sie. Als blutiger Anfänger treten Sie den Streitkräften der Inneren Sphäre bei, um diese im Kampf gegen diverse feindliche Klans zu unterstützen. So weit, so unoriginell: Auf eine ausufernde, differenzierte Storyline müssen Sie in *Mech Warrior 3* leider verzichten. Stattdessen können Sie sich direkt ins Geschehen stürzen – und das fordert den Spieler schon mehr als genug. Sollten Sie nicht ohnehin schon zu denjenigen zählen, die die Bedienung eines Mechs in- und auswendig kennen, sollten Sie auf jeden Fall mit dem hervorragend gemachten, sehr ausführlichen Tutorial starten, bevor Sie sich in Ihre erste ordentliche Schlacht stürzen. In vier Übungsmissionen werden Sie mit den verschiedenen Aspekten der Steuerung, der Waffensysteme und der Navigation vertraut gemacht. Auch das Befehligen von anderen Mechs, sogenannten Flügelmännern, wird dem Spieler beigebracht. Die Bedienung der Kampfkolosse ist nicht ganz einfach. Die schwerfälligen Ungetüme können den Torso unabhängig von den Beinen lenken und bewegen, womit vor allem Anfänger wahrscheinlich ihre Schwierigkeiten haben dürften. Andererseits liegt der Vorteil dieser Technik auf der Hand: Seitlich abgefeuerte Salven auf den Gegner sind auch aus der Bewegung heraus mit etwas Übung recht zielsicher zu plazieren. Auch der Rest der Steuerung macht zunächst einen verwirrenden und hochkomplexen Eindruck. Insgesamt stehen 80 (!) verschiedene Tastaturkommandos für alle Funktionen des Mechs zur Verfügung. Im praktischen Einsatz bleiben davon aber nicht mehr allzuviel übrig – eine Maus oder einen Joystick sollte man dennoch zusätzlich zum Keyboard benutzen. Nach erfolgreicher Beendigung des Trainings hat man die Wahl, sich entweder direkt in die 20 Missionen umfassende Kampagne zu stürzen oder zunächst einige Probemissionen im „Instant Action-Modus" zu spielen. Hierbei handelt es sich um eine Art Baukasten für eigene kleinere Levels, die





Vor jedem Auftrag wird dem Piloten vom Chef der Mech-Brigade ein ausführliches Missions-Briefing inklusive Landkarten, Wegpunkten und Einsatzplanung gegeben.



Der harte Kampf mit den gegnerischen Blechkameraden hat seine Spuren hinterlassen – deutlich sind am Cockpit des Mechs Kratzer und Einschußlöcher zu erkennen.

man sich anhand vorgegebener Parameter selbst zusammenstellen kann. Der Spieler sucht sich zunächst ein Gelände aus, in dem er seinen Mech zum Einsatz bringen will, und gibt an, gegen wieviele feindliche Roboter er antreten wird. Nun muß man nur noch eine von fünf Spielvarianten wählen. Neben den üblichen Missionsaufträgen wie „Zerstören Sie alle Gegner" gibt es auch interessantere Vorgaben, beispielsweise die Verteidigung der eigenen Basis oder das gezielte Vorkämpfen durch feindliche Stellungen.

Die große Schlacht

Während diese Möglichkeit, sich seine eigenen Mini-Levels zu designen, sich hervorragend für „die kleine Mech-Schlacht zwischendurch" eignet, bildet die Kampagne das eigentliche Herzstück des Spiels. Zu Beginn eines jeden Abschnitts erfolgt ein ausführliches Briefing. Als nächstes geht es zu dem Punkt, der fanatischen Battletech-Fans wohl am meisten am Herz liegt: der Ausstattung der eigenen Kampfmaschine. In einem Menü kann der Pilot seinen Mech mit allen technischen Raffinessen versehen. In den ersten Levels sind die Möglichkeiten hierzu allerdings noch recht eingeschränkt; erst mit fortschreitender Spieldauer werden durch neu entdeckte Technologien auch komplexere Aufrüstungen der unterschiedlichen Roboter möglich. Insgesamt 18 Blechbüchsen auf Beinen wird man im Laufe der Kampagne steuern können, alle davon haben unterschiedliche Eigenschaften im Kampf. Während sich der Diashi beispielsweise aufgrund seiner starken Panzerung zwar recht gut für das Durchbrechen massiver feindlicher Stellungen eignet, sollte man für Aufträge, in denen es auf Tempo und Wendigkeit ankommt, eher einen Mech vom Typ Assassin nutzen. Die zwanzig Missionen der Kampagne laufen streng linear ab und sind durch Videosequenzen miteinander verbunden. Die Aufträge sind dabei sehr abwechslungsreich, gehen aber nicht unbedingt über die genretypischen Standards hinaus. Wie gewohnt säubert man das Gelände von Feinden, durchbricht gegnerische Stellungen, verteidigt das eigene Hauptquartier oder beschützt Transporter auf ihrem Weg durch

IM VERGLEICH

Mech Warrior 3	81%
Mech Warrior 2[1]	76%
Starsiege	75%
Mech Commander[2]	74%
Heavy Gear	74%

Keine Frage – für Freunde wildgewordener Blechbüchsen gibt es momentan keine Alternative zu *Mech Warrior 3*. Das vor einigen Wochen veröffentlichte *Starsiege* hat deutlich weniger Komplexität zu bieten und wirkt ungleich schwerfälliger; alle anderen vergleichbaren Genrevertreter sind schlichtweg nicht mehr aktuell. Die deutlich betagteren Genre-Vertreter *Heavy Gear* und *Mech Warrior 2* haben schon alleine aufgrund ihres höheren Alters Rost angesetzt und können in technischer Hinsicht nicht mehr mithalten.

*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 10/95

*2 Abgewertet, Test in Ausgabe 1/98

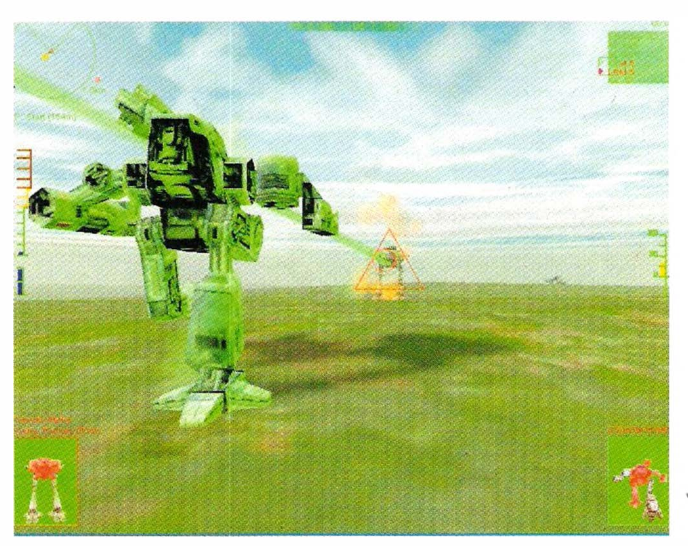


In diesem Menü läßt sich der Mech in seine Einzelteile zerlegen und mit der neuesten Technologie ausstatten.



In späteren Missionen hat man Flügelmänner zur Verfügung, die für Flankenangriffe genutzt werden können.

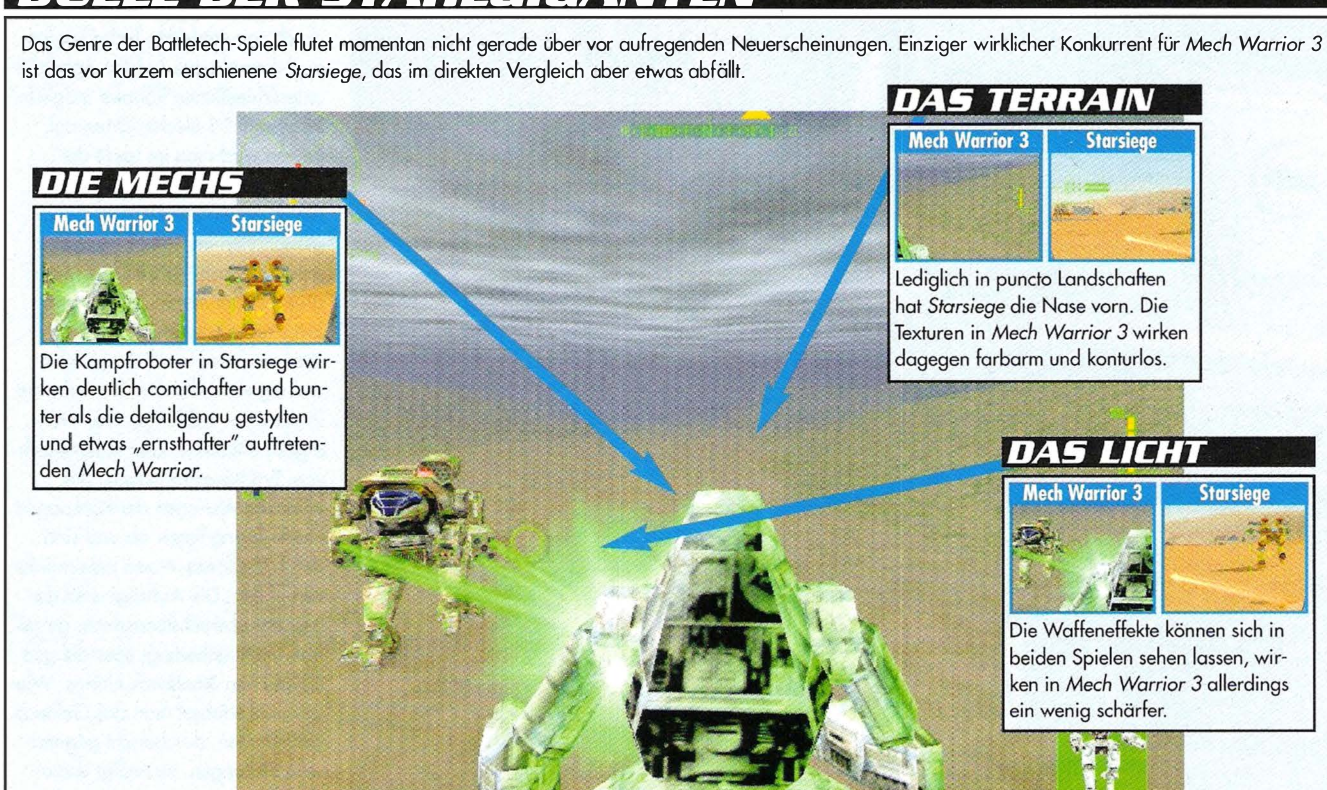
gefährliches Terrain. Auffällig ist in diesem Zusammenhang der hohe Schwierigkeitsgrad, der schon die ersten Missionen zu einem harten Brocken macht. Bereits früh wird klar, daß man bei *Mech Warrior 3* mit der üblichen 3D-Shooter-Taktik „Einfach losrennen und ballern" nicht weit kommt. Zum einen ist es wichtig, sich genau auf den nächsten Einsatz vorzubereiten und das Vehikel den Anforderungen des Auftrags gemäß auszustatten. Es spielt eine große Rolle, ob Sie sich für einen leichtfüßigen, schnellen Mech entscheiden, der vielleicht sogar noch zusätzlich mit Sprungdüsen ausgestattet ist, oder den langsamen, trägen und unwendigen Diashi. Zum anderen kann auch die Wahl der Waffen schnell über Sieg oder Niederlage auf dem Schlachtfeld entscheiden. Ihre verschiedenen Slots können Sie mit Lenkraketen, kraftvollen Lasern oder genauer postionierbaren Einzelschußgeräten bestücken. Diese können einzeln, abwechselnd oder



Im sogenannten Instant-Action-Modus kann man sich auf einfache Art eigene, kleine Mini-Missionen gestalten und gegen seine Wunschgegner antreten.

DUELL DER STAHLGIGANTEN

Das Genre der Battletech-Spiele flutet momentan nicht gerade über vor aufregenden Neuerscheinungen. Einziger wirklicher Konkurrent für *Mech Warrior 3* ist das vor kurzem erschienene *Starsiege*, das im direkten Vergleich aber etwas abfällt.



DIE MECHS

Mech Warrior 3 | Starsiege

Die Kampfroboter in Starsiege wirken deutlich comichafter und bunter als die detailgenau gestylten und etwas „ernsthafter" auftretenden *Mech Warrior*.

DAS TERRAIN

Mech Warrior 3 | Starsiege

Lediglich in puncto Landschaften hat *Starsiege* die Nase vorn. Die Texturen in *Mech Warrior 3* wirken dagegen farbarm und konturlos.

DAS LICHT

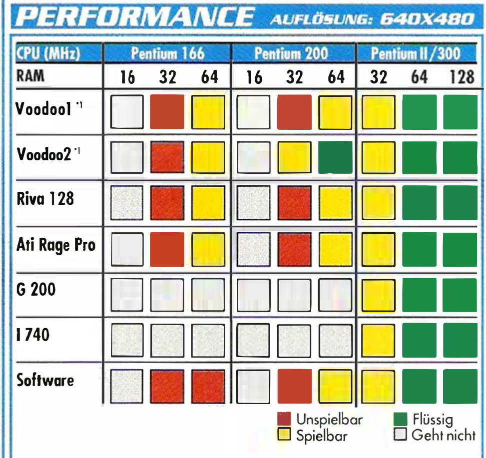
Mech Warrior 3 | Starsiege

Die Waffeneffekte können sich in beiden Spielen sehen lassen, wirken in *Mech Warrior 3* allerdings ein wenig schärfer.

TESTCENTER — Mech Warrior 3

DIE GRAFIK

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480



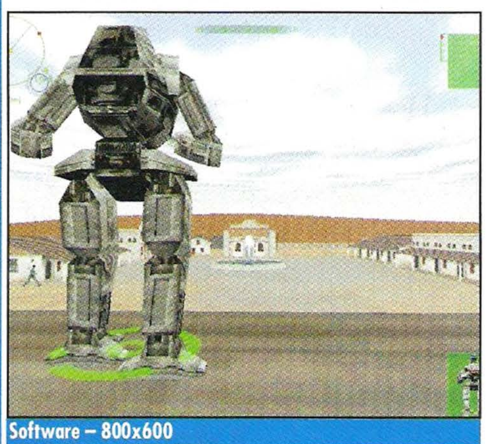
CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
I 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht

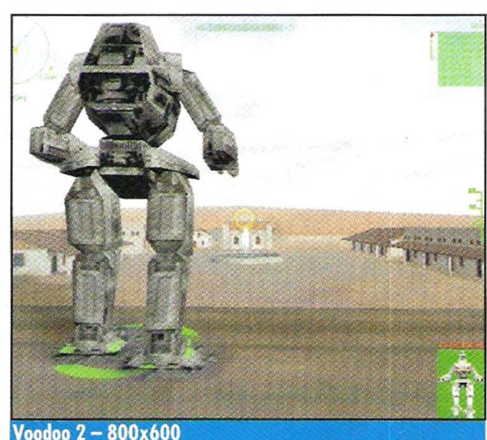
PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1 *1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo2 *1	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Unspielbar	Flüssig	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128 *2	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
G 200	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
I 740	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Geht nicht



Software – 800x600



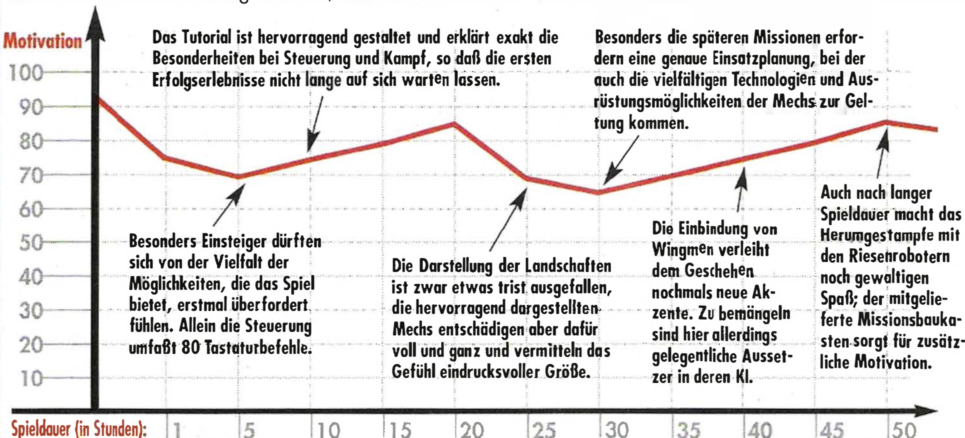
Voodoo 2 – 800x600

TUNING

Wenn Sie *Mech Warrior 3* etwas auf die Sprünge helfen wollen, sollten Sie erst einmal daran denken, Ihren Hauptspeicher aufzurüsten. Mit nur 32 MB RAM spielt es sich sehr zäh. Selbst bei 64 MB Hauptspeicher kommt es zu gelegentlichen Rucklern, wenn auf die Windows-Auslagerungsdatei zugegriffen wird. Wenn Sie die Auflösung oder Detaillevel verringern, läuft das Spiel ein wenig flüssiger. Besonders die Einstellungen für die Texturgröße haben großen Einfluß auf die Spielperformance. Wenn Sie hier einen zu hohen Wert wählen, können Sie Ihren Rechner schnell herunterbremsen. Bei den Grafikoptionen hilft es, etwas zu experimentieren, bis man eine optimale Einstellung für seinen Rechner gefunden hat.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Mech Warrior 3 verblüfft vor allem durch seine erstaunliche Langzeitmotivation. Einsteiger dürften mit der komplexen Steuerung anfangs ihre Schwierigkeiten haben. Je weiter man in der Kampagne voranschreitet, umso faszinierender werden die Möglichkeiten, seinen Mech aufzurüsten und auszustatten.



TREIBER & BUGS

Die Installation von *Mech Warrior 3* bietet dem erfahreneren PC-Besitzer einiges an Auswahlmöglichkeiten. So ist es möglich, die Dateien für den Softwaremodus wegzulassen, wenn man eine 3D-Karte besitzt. Das Setup-Programm geht sogar so weit, daß man nur die für den RAM-Ausbau der 3D-Karte passenden Texturen kopieren muß. Durch diese Maßnahmen kann man eine Menge Platz einsparen. Selbstverständlich benötigt *Mech Warrior 3*, wie die meisten Neuerscheinungen, aktuelle Treiber für die 3D-Hardware und DirectX 6.1 für einen reibungslosen Spielablauf.

PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:



Reizvolles Gameplay durch geschickte Mischung von Action und Taktik



Vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten zur Aufrüstung der Kampfroboter



„Instant Action"-Modus für schnelle und unkomplizierte Kampferfahrungen



Sehr ausführlich gestaltetes Tutorial, das in Kampf und Steuerung einführt



Sehr umfangreiches Sortiment an Waffensystemen und Mechs



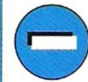
Sehr guter Soundtrack mit 3D-Unterstützung und tollen Effekten



Die Landschaftsdarstellung ist etwas trist und farbarm ausgefallen.



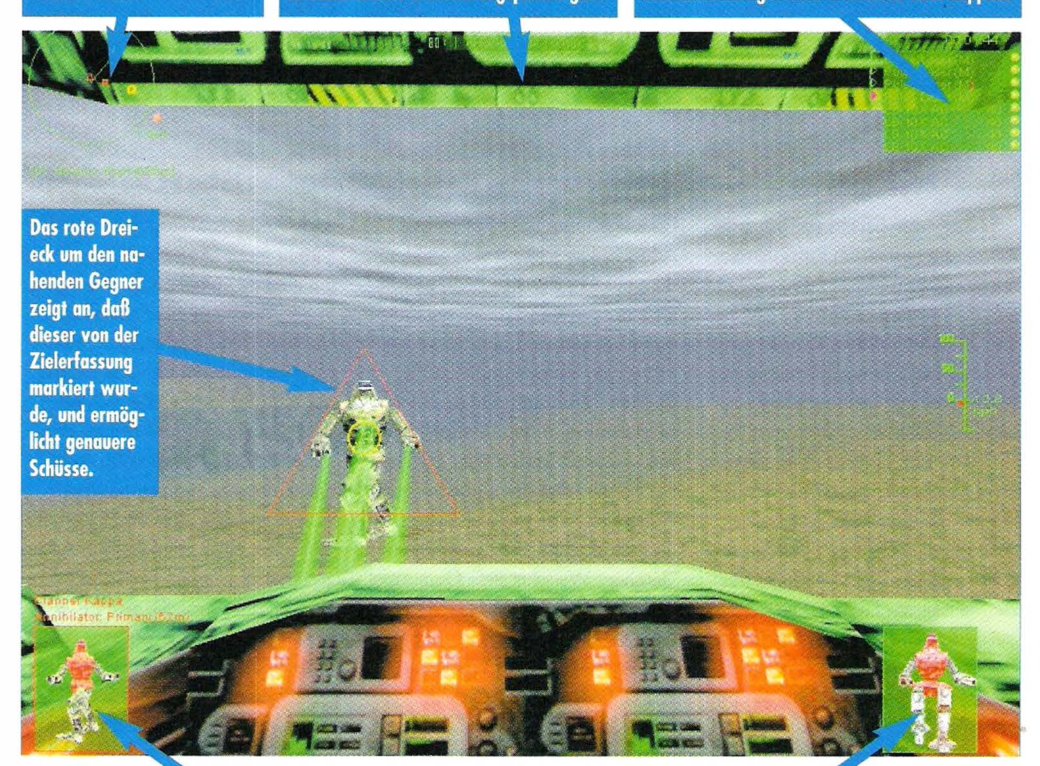
Besonders für Anfänger abschreckende, komplizierte Steuerung



Gelegentliche Aussetzer in der Künstlichen Intelligenz der Gegner

FEATURES

Anzahl der CDs: 1
Tutorial: 4 Trainingsmissionen
Anzahl der Missionen: 20
Anzahl der Waffen: 35
Anzahl der Mechs: 18
Anzahl der Schwierigkeitsgrade: 3
Editor: Missionsbaukasten
Sound: 3D-Sound über Direct-Sound oder Aureal A3D



Auf dem Radar erkennt man die von allen Seiten herannahenden Feinde.

Ohne den Kompaß würde man sich auf den Schlachtfeldern schlecht zurechtfinden, da es kaum andere Orientierungspunkte gibt.

Hier werden die verfügbaren Waffensysteme des Mechs angezeigt. Bei besonders harten Auseinandersetzungen kann man diese auch koppeln.

Das rote Dreieck um den nahenden Gegner zeigt an, daß dieser von der Zielerfassung markiert wurde, und ermöglicht genauere Schüsse.

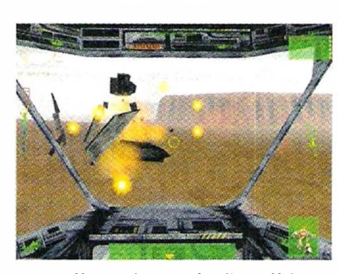
Durch die Zielerfassung taucht der markierte Gegner am unteren Bildschirmrand nochmals auf. Hier werden die Schäden dargestellt, die man ihm zugefügt hat.

Die Schadensanzeige des eigenen Mechs. Es ist recht genau erkennbar, daß der Torso der Kampfmaschine schon sehr in Mitleidenschaft gezogen worden ist.

auch gebündelt abgefeuert werden, was deutlich höheren Schaden verursacht, aber natürlich auch viel mehr Energie verbraucht.

Vorsprung durch Technik

In der Hitze des Gefechts den Überblick zu behalten bringt entscheidende Vorteile mit sich. Wer genau auf die Wirkung verschiedener Waffen achtet, sich rechtzeitig Gedanken über sichere Plätze macht und regelmäßig auf den Energiehaushalt des Mechs schaut, wird viel mehr Erfolg bei der Bewältigung der Missionen haben als jemand, der einfach losprescht und wild um sich ballert.
Optisch macht *Mech Warrior 3* einen zwiespältigen Eindruck.



Die Waffen sind unterschiedlich effektiv. Hier genügten wenige Schüsse, um den Gegner in die Luft gehen zu lassen.

Während die Darstellung des Himmels hervorragend gelungen ist, wirken die Landschaften leblos und farbarm. Nur gelegentlich lockert die Ansicht einer Stadt die Ödnis auf, in der sich die Riesenroboter bewegen. Diese allerdings gehören mit Abstand zum Besten, was in dem Genre bisher zu sehen war. Die Kampfmaschinen sind detailliert dargestellt und bewegen sich absolut flüssig. Wird einer der Kolosse im Kampf zu stark angegriffen, so fällt er hin, bleibt einen Moment regungslos liegen und rappelt sich schließlich langsam wieder auf, um sich erneut der Schlacht zu stellen – eine wahre Augenweide! Leider kam es bei unserer Testversion gelegentlich noch zu ärgerlichen Grafikfehlern,



Ein Assassin greift an. Dieser Kampfmaschinentyp zeichnet sich durch sein Tempo und seine Wendigkeit aus.

die zum Zeitpunkt der Veröffentlichung aber hoffentlich aus der Welt geschafft sind. Auch soundtechnisch hat das Spiel einiges zu bieten. Das Trampeln der Stahlkrieger ertönt bei entsprechender Hardware-Unterstützung in fettem 3D-Surround-Sound aus den Boxen und auch die Waffeneffekte können sich hören lassen. Abgerundet wird dies alles mit Industrialtracks, die die Atmosphäre des Maschinenkriegs perfekt unterstreichen.

Andreas Sauerland ■

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	●
AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 240 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 600 MB

VERGLEICHBAR MIT
Starsiege

STATEMENT

Keine Frage – an Mech Warrior 3 kommt diesen kein Liebhaber des Genres vorbei. Die Battletech-Umsetzung ist zweifellos das beste, was es momentan in diesem Bereich gibt. Nur schade, daß MicroProse das Spiel nicht einsteigerfreundlicher gestaltet hat – Anfänger dürften mit der komplizierten Steuerung zunächst überfordert sein. Auch der hohe Schwierigkeitsgrad der Kampagne richtet sich nicht gerade an Gelegenheitsspieler. Ansonsten gibt es wenig zu beanstanden. Selten zuvor wurde das Gefühl, in einer riesigen Kampfmaschine schwerfällig durch die Gegend zu stampfen, so perfekt vermittelt wie hier. Für Profis ein Pflichtkauf – Anfänger sollten vielleicht erst einmal Probe spielen.

STATEMENT

MechWarrior 3 ist eines der wenigen Spiele der Mech-Szene, das dem Spieler wirklich das Gefühl gibt, in einem der Kampfroboter zu sitzen. Natürlich ist es für einen geübten 3D-Action-Spieler etwas seltsam, mitten im Spiel eine kleine Pause einzulegen – wenn der Mech überhitzt ist –, aber gerade das macht *MechWarrior 3* so realistisch. Und ebenso einleuchtend erscheint es, daß man in einem tonnenschweren Ungetüm den Raketen des Gegners nicht durch einen flinken Sidestep ausweichen kann. Hat man sich aber erst einmal an die Spielweise gewöhnt, so macht der Kampf der Giganten wirklich Spaß. Für Action-Freunde, die auch gerne taktische Entscheidungen treffen, ist *MechWarrior 3* sicherlich ein heißer Tip.

RANKING

Action	
Grafik	79%
Sound	82%
Steuerung	76%
Multiplayer	81%
Spielspaß	82%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 80,-

Ancient Evil



Ein Diablo-Klon zum günstigen Sparpreis.

Ancient Evil ist ein Action-Rollenspiel, das in Aufbau und Optik stark an *Diablo* erinnert, dessen Qualitäten aber weitgehend vermissen läßt. Exakt wie in dem Blizzard-Klassiker steuert man seinen Helden, den man vorher einer von vier Charakterklassen zugeordnet hat (Kämpfer, Magier, Ranger oder Dieb), in isometrischer Perspektive durch verwinkelte Kellergewölbe, sammelt Gold und Ausrüstungsgegenstände und bekämpft eine Vielzahl von Monstern mit Schwert oder Magie. Insgesamt stehen dem Helden 30 Zaubersprüche zur Verfügung, die allerdings erst mit Hilfe von in der Gegend herumliegenden Runensteinen erzeugt werden müssen. Auf dem Weg durch die Dungeons begegnet man ca. 35 verschiedenen Monsterarten, deren Kampfverhalten sich allerdings meist darauf beschränkt, auf direktem Weg auf den Helden zuzulaufen und ihn wenig elegant anzugreifen. Das größte Problem des Spiels stellt sicherlich die ausgesprochen hakelige Maussteuerung, gepaart mit der ungünstigen Iso-Perspektive, dar. Abgesehen davon, daß es oft sehr schwierig ist, bestimmte Punkte der Karte überhaupt zu erreichen, machen die hohen, halbtransparenten Mauern auch einfache Aktionen wie das bloße Auffinden von Türen und Durchgängen zu einer enervierenden, planlosen Dauersuche. Wer sich von solchen Mängeln nicht abschrecken läßt, bekommt mit Ancient Evil ein akzeptables Action-Rollenspiel zum günstigen Low Budget-Preis, das zumindest die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von *Diablo 2* einigermaßen verkürzen kann. (as) ■

RANKING



Spielspaß 62%

INFO

Infogrames, Rollenspiel, Preis ca. DM 30,-

Boss Rally



Selbst mit Vollgas bester Grip.

Boss Rally war bereits vor gut zwei Jahren ein Renner im Konsolen-Bereich und versucht nun auch unter den PC-Spielern seine Fans zu finden. In den einzelnen Rennen geht es dann auch im konsolentypischen Arcade-Stil zur Sache und wer auf den Simulationscharakter verzichten kann, hat mit *Boss Rally* sein Spiel gefunden. Um etwas Fahrgefühl für die einzelnen Wagen zu bekommen, steht Ihnen ein Quick-Race- und ein Time-Attack-Modus zur Verfügung. Für die ultimative Herausforderung gibt es den Championship-Modus, in dem Sie sich mit 19 anderen Fahren messen und bei guten Plazierungen von einem Rennen zum anderen weiterkämpfen können. Gefahren wird auf Asphalt, Schotter und Schnee, wobei Sie jeweils die Möglichkeit haben, Ihren Wagen im Setup-Modus auf die einzelnen Anforderungen der Strecke abzustimmen. Für PC-Spiele untypisch stellt sich die äußerst karge Landschaft dar. Außer der Rennstrecke, einer Leitplanke, ab und zu einem Tunnel und vereinzelten Randbebauungen wird dem Auge kaum etwas geboten. Diese Kargheit geht sogar soweit, daß im Time-Attack-Modus die einzelnen Checkpoints fehlen und nur durch eine entsprechende Meldung auf dem Screen zu bemerken sind. Etwas dürftig ist auch die Cockpitansicht, die außer dem Rückspiegel lediglich ein kleines Stück der Motorhaube zu bieten hat, so aber sicherlich den besten Blick auf die Strecke gewährleistet. Abgesehen von den graphischen Mängeln bietet *Boss Rally* jedoch eine vergleichsweise gute Fahrphysik und lädt den Fahrer in den Kurven mehr zum Driften als zum Bremsen ein. (jm) ■

RANKING

Spielspaß 48%

INFO

Southpeak, Rennspiel, Preis ca. DM 80,-

Aquarium



Spannende Abenteuer vor dem Aquarium.

Die ungeheure Faszination der Aquaristik erschließt sich wohl nur demjenigen, der sich auch neben Eisenbahnschienen oder auf Autobahnbrücken stellt, um die vorbeifahrenden Verkehrsmittel zu bestaunen. Während andere Leute stumpfsinnig in den Fernseher glotzen, Freunde treffen oder auf Parties gehen, sitzt der eingefleischte Aquarianer vor seinem Glaskasten und beobachtet seine possierlichen Tierchen. Wer das stete Gemurmel der geschwätzigen Flossentiere nicht mehr ertragen kann, darf sich über Mindscapes neuestes Produkt der Reihe „Künstliches Leben" freuen. Zwölf komplett eingerichtete Aquarien stehen zur Auswahl, dazu zirka 30 Fische sechs unterschiedlicher Arten und etliche witzige Einrichtungsgegenstände wie beispielsweise Schatztruhen oder Minielefanten. Die glitschigen Gesellen wollen natürlich regelmäßig gefüttert werden, auch Wasserfilter und Thermostat bedürfen der ständigen Wartung. Um sich dennoch vom Computer lösen zu können (das Programm berechnet den Hunger auch bei abgeschaltetem Rechner), dürfen sämtliche Vorgänge automatisiert werden. Für Aufregung sorgen zahlreiche Krankheiten, mit denen sich Herr Guppy und Frau Neontetra infizieren können. Ein riesiges Arsenal bunter Chemikalien steht zur Behandlung der Gebrechen bereit. Anhand eines Analysegeräts kann man dabei beobachten, wie das Wasser durch die Medikamentierung langsam, aber unaufhaltsam Rhein-Qualität erhält. Für *Aquarium* spricht außerdem die Tatsache, daß ein eventuell parallel installiertes Catz! den Fischbestand nicht dezimiert. (hw) ■

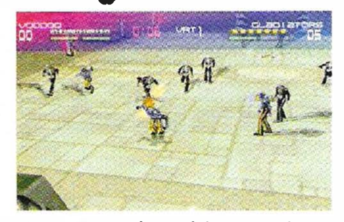
RANKING

Spielspaß 35%

INFO

TLC, Simulation, Preis ca. DM 40,-

Savage Arena



Chaotisches Treiben auf dem Sportplatz.

In den 70er Jahren gab es einen Film namens „Rollerball", in dem es um eine gewalttätige Sportart ging. In der Mischung aus Fußball und Hockey waren buchstäblich alle Mittel erlaubt, um den Ball ins gegnerische Tor zu schießen. Diese Story beschreibt das Prinzip, das hinter *Savage Arena* steht, recht gut. Zu Beginn wählen Sie eines von sechs Teams aus und treten mit diesem in einer futuristischen Arena zu einer gepflegten Partie Splatter-Hockey an. Bevor Sie sich ins eigentliche Getümmel stürzen, dürfen Sie sich anhand eines simplen Management-Modus noch um die Aufstellung Ihrer Mannschaft kümmern. Danach geht es auf zum Kampf – und spätestens hier wird sich bei den meisten Spielern Enttäuschung breitmachen. Was eine chaotisch-anarchistische Massenklopperei mit sportlichem Hintergrund hätte werden können, entpuppt sich bei Rage als lieblos hingeschluderte Arcade-Durchschnittsware mit lächerlich grober Grafik und unübersichtlicher Steuerung. Das Feld, auf dem die Turniere stattfinden, ist sehr klein und erlaubt bei dem ungemein hektischen Spielverlauf keinerlei differenzierte Manöver; stattdessen klickt und hackt man sich mehr oder weniger blind durch die Gegend und freut sich schon, wenn man den ballführenden Spieler tatsächlich einmal länger als zehn Sekunden im Bild hat. Etwas mehr Spaß verspricht dagegen der Multiplayermodus, bei dem sich zwei Spieler gleichzeitig an einem Rechner Matches liefern können. Alles in allem handelt es sich bei *Savage Arena* um eine nette, wenn auch nicht mehr ganz neue Idee, aus der man deutlich mehr hätte machen können. (as) ■



RANKING

Spielspaß 50%

INFO

Rage Software, Sportspiel, Preis ca. DM 80,-



Wild Metal Country

Schrottplatz

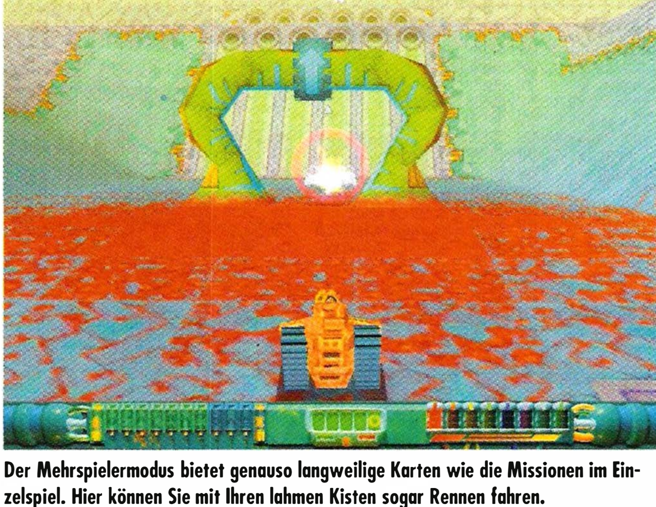
Zeitgleich mit dem flotten Sportspiel Actua Ice Hockey 2 veröffentlicht Gremlin einen Actiontitel, der sich vor allem mit technischen Höchstleistungen brüstet. Wir sind mit dem Panzer im Wild Metal Country unterwegs gewesen und liefern Ihnen im Folgenden einen kurzen Reisebericht.

Nach einem verheerenden Bürgerkrieg wird die Welt des sogenannten Tehric-Systems von technologisch hochentwickelten Kriegsmaschinen mit Künstlicher Intelligenz beherrscht. Ihre Aufgabe ist es, mit einem Panzer über die triste Planetenoberfläche zu zockeln und verloren gegangene Energiekapseln aufzusammeln. Natürlich ist der Gegner über dieses Ansinnen gar nicht erfreut und versucht daher, Ihnen die Suppe zu versalzen. Für Sie bedeutet dies, daß Sie Unmengen gegnerischer Verteidigungssysteme zerdeppern müssen, bevor Sie von einem Teleporter in den nächsten Level transportiert werden können. Dort sieht es allerdings auch nicht anders aus. Denn in *Wild Metal Country* (= *WMC*) beherrschen trotz solider 3D-Grafikengine fade Texturen und schmucklose Wüsten die Optik. Zwar gibt es Echtzeit-Schatten und einige schöne Lichteffekte, aber diese zeigen nur die Möglichkeiten der Technik auf, ohne diese auszunutzen. Auch das Fahrzeugdesign orientiert sich eher an herkömmlichen Arcade-Spielen, obwohl die Bedienung des Panzers recht leicht ist. Dieser wird nämlich bewegt, indem Sie beide Ketten separat steuern, wie es ja auch bei wirklichen Panzern der Fall ist. Zudem ist er enorm wendig und kann steile Berge hinauffahren, wobei es allerdings passieren kann, daß Sie bei zu großem Gefälle den Abhang hinunterrutschen. Ihr Fahrzeug kann gar auf dem Rücken landen, doch kommt dank seiner Wendigkeit leicht wieder auf die Füße und nimmt dabei keinen Schaden; daher stellen auch waghalsige Wendemanöver auf Bergrücken kein Risiko dar. Gefährlicher hingegen sind die feindlichen Kampfmaschinen, von denen es im ersten Level etwa ein Dutzend gibt. Beim Energiesammeln müssen Sie feindlichen Geschossen und Minen ausweichen und dem Gegner Saures geben. Nachschub an Munition erhalten Sie von einem Hubschrauber, der während der gesamten Spielzeit das Gelände überfliegt. Außer den gelegentlichen Detonationen von Minen oder dem Surren des Panzermotors werden trotz der Aureal-Technologie eher dürftige Soundeffekte geboten. Lobenswert ist allerdings die Auswahl der Musikstücke, die von der britischen Band Mogwai komponiert und eingespielt wurden.

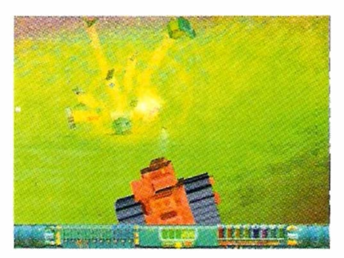
Peter Kusenberg ■

STATEMENT

Wie beim letztjährigen Gremlins-Titel *Hardwar* stimmen auch in WMC die Basiszutaten: Eine leistungsfähige Grafikengine, ein geiler Soundtrack, viele hübsche Effekte und eine akzeptable Steuerung sind der Grundstoff, aus dem ein spannender Actiontitel gewoben wird. Leider haben die *GTA*-Entwickler von DMA ihre Chance verpaßt, denn weder vermag einen das Gameplay zu packen noch bietet das Leveldesign Überraschungen. Auch die Missionsziele sind mindestens so eintönig wie in *Hardwar*, was *WMC* zum idealen Chillout-Spiel nach dem Discobesuch macht.



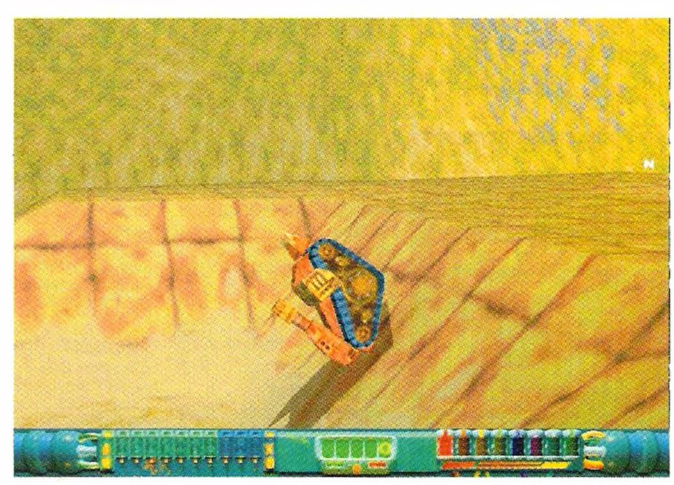
Der Mehrspielermodus bietet genauso langweilige Karten wie die Missionen im Einzelspiel. Hier können Sie mit Ihren lahmen Kisten sogar Rennen fahren.



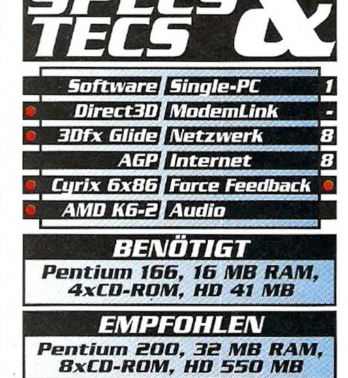
Das Potential der Grafikengine ist recht hoch, nur leider wurde es nicht genutzt.



Ähnlich wie Hardwar ist WMC ein sehr langsames Spiel. Die meiste Zeit fahren Sie im Schrittempo durch das Ödland.



Sie haben die Wahl zwischen fünf verschiedenen Panzertypen.



SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	-
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 41 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 550 MB

VERGLEICHBAR MIT
Wargasm



RANKING

Action	
Grafik	65%
Sound	75%
Steuerung	70%
Multiplayer	52%
Spielspaß	55%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	DMA/Gremlin
Preis	ca. DM 80,-

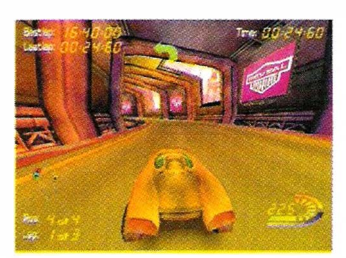


Thrust, Twist & Turn

Trash, Trash & Trash

Wer statt einer komplexen Steuerung und umfangreicher Tuning-Möglichkeiten lieber schlichten Geschwindigkeitsrausch genießen möchte, der liegt bei Arcade-Rennspielen à la WipEout goldrichtig. Take 2 hat einen ganz besonders bunten Funracer veröffentlicht.

Die Anforderungen, die *Thrust, Twist & Turn* (= *TTT*) an den Spieler stellt, sind in der Tat äußerst bescheiden. Sie müssen mit einem futuristischen Flitzer durch eine Scifi-Landschaft brettern, ohne dabei von der Fahrbahn abzukommen. Dies ist mitunter gar nicht so einfach, da die Strecken zum Teil sehr kurvenreich sind und zudem gelegentliche Überraschungen wie Loopings bereithalten. Die Steuerung ist extrem einfach und bietet als einzige Besonderheit eine Turbo-Taste, mit der Sie auf geraden Kursen ordentlich Stoff geben können. Das können Sie jedoch genauso – und besser – in Titeln wie *Dethkarz* oder *Rollcage*, die allerdings zusätzlich ein wahres Feuerwerk an grafischen Effekten abbrennen. Die Optik in *TTT* ist dagegen äußerst spärlich; zwar gibt es einige nette Hintergrundkulissen, dennoch wird der Take-2-Titel selbst von dem unspektakulären *Extreme G 2* auch in dieser Disziplin auf einen hinteren Rang verwiesen.



Einige der Rennstrecken erinnern an kitschige Fantasyposter der 70er Jahre.



Zu den wenigen Highlights gehören die Loopings im Küstenkurs.

Mogelpackung

Dabei müßte *TTT* eigentlich disqualifiziert werden, denn obwohl der Text auf der Rückseite der Verpackung 18 Strecken verspricht, findet man im Spiel selbst nur acht, von denen zu Beginn drei freigeschaltet sind. Die Anzahl der Wagen ist noch geringer, gibt es doch bloß vier verschiedene Flitzer, deren Design an Lieblosigkeit schwer zu übertreffen sein dürfte. Auch die verschiedenen Spielmodi wie Arcade oder Zeitfahrt entpuppen sich als die immer gleiche Raserei über die bereits nach kurzer Zeit wohlbekannten Straßen. Diese sind nämlich bloß jeweils vier bis acht Kilometer lang, wodurch Sie bei Durchschnittsgeschwindigkeiten von 200 km/h in weniger als zwei Minuten eine Runde gedreht haben. Der ebenfalls auf der Verpackung versprochene Editor fehlt auch und läßt sich auch nicht auf der Homepage von Take 2 finden. Für dieses äußerst magere Angebot sind die Systemanforderungen jedoch ganz schön happig: Um in den optimalen Spielgenuß mit sämtlichen Effekten zu gelangen, empfiehlt der Hersteller einen PII mit 300 MHz, 128 MB RAM sowie eine Voodoo3-Karte. Voodoo3 – für ein Arcade-Spiel mit einer Maximalauflösung von 640x480? Möglicherweise frißt nicht die Game-Engine die gesamten Systemressourcen, sondern der Soundtrack: Ein Prozessor von heute braucht eben eine Weile, um altbackenes Techno-Geplänkel zu verarbeiten.

Peter Kusenberg ■



Die Hintergrundgrafik ist zwar recht originell, kann aber nicht vertuschen, daß es sich bei TTT letztlich um ein reinrassiges Arcade-Spiel handelt.

STATEMENT

Gleich nach den ersten Runden packte mich das Rennfieber, was vor allem an den wahnwitzigen Achterbahn-Strecken lag. Der Spaß währte allerdings kaum zehn Minuten, denn auch ein comicbunter Scifi-Racer benötigt etwas mehr als acht kurze Kurse, vier Wagen und läppische drei Spielmodi. Zudem kann sich die Grafik nicht im Entferntesten mit der effektvollen Optik von *Dethkarz* oder dem Effektezauber von *Rollcage* messen und das Fahrverhalten erreicht nicht einmal das Niveau von *Extreme G 2*. Ärgerlich sind die falschen Versprechungen des Herstellers, die *TTT* endgültig meine anfängliche Sympathie gekostet haben.



Bei einer Auflösung von 640x480 wartet man vergeblich auf interessante grafische Effekte.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	-
3Dfx Glide		Netzwerk	4
AGP		Internet	4
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K6-2	●	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 100 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 100 MB

VERGLEICHBAR MIT
Dethkarz, Rollcage

RANKING

Rennspiel	
Grafik	61%
Sound	63%
Steuerung	75%
Multiplayer	48%
Spielspaß	45%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Take 2
Preis	ca. DM 80,-



Sports Car GT

Aufrüstung

Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, doch leider können die wenigsten in die Spitzenklasse von Titeln wie Need for Speed 3 aufrücken. EAs Sports Car GT ging jedoch recht zuversichtlich an den Start, so daß wir uns große Hoffnungen auf ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem diesjährigen Frühjahrs-Champion Toca 2 machten.



Sämtliche Menüs sind recht übersichtlich gestaltet und bieten Tuning-Freunden alles, was das Herz eines Hobby-Mechanikers begehrt.

Das gemeinsam von Image Space Inc. und den Westwood Studios produzierte *Sports Car GT* gehört zur Sorte der cleveren Renntitel, die mehr vom Spieler verlangen als einen festen Griff am Lenkrad und den berüchtigten Bleifuß. Um nämlich in die erste Liga der dreiteiligen GT-Serie aufzurücken, müssen Sie sich zunächst auf den Qualifikationskursen bewähren. Dazu wählen Sie einen der 14 Wagen und drücken ordentlich auf die Tube. Doch selbst wenn Sie den ersten Durchgang mit Bravour bestehen, ist Vorsicht geboten, denn die zwölf Strecken unterscheiden sich sehr stark voneinander. Es macht einen Riesenunterschied, ob Sie über den übersichtlichen Hockenheim-Ring sausen oder aber ob Sie sich durch die Staubwolken des kurvenreichen Desert Speed Way in Nevada quälen.

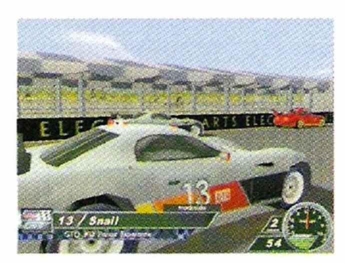
STATEMENT

Auch wenn ich das ständige Tuning meines Porsche GTI genossen habe, waren mir die Rennen doch eine Spur zu heavy. Allzu häufig mußte ich mich mit einem mittleren Platz begnügen, wodurch mir natürlich das nötige Preisgeld durch die Lappen ging. An der Steuerung ließ sich zwar nicht viel aussetzen, aber dafür hätte die Fahrphysik einer Generalüberholung dringend bedurft. Gegenüber *Toca 2* machte sich der Klassenunterschied am deutlichsten bei der Grafik bemerkbar, denn gerade die vielen Details wie Fahrzeugschäden sind überhaupt nicht sichtbar.

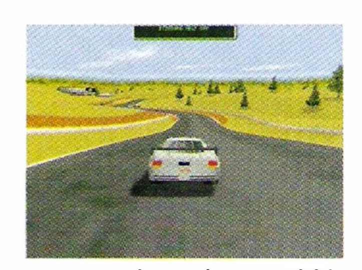
Reifenwechsel

Das Besondere an *Sports Car GT* ist die Möglichkeit, seinen Wagen nach allen Regeln der Kunst zu optimieren. Dazu stehen Ihnen jede Menge Menüs zur Verfügung, nur leider fehlt es Ihnen zumeist an Geld, um die meisten davon durchzuführen. Wollen Sie etwa einen besseren Motor kaufen, dann werden Ihre paar Kröten vorne und hinten nicht ausreichen. Also müssen Sie sich in jeder Rennsaison unter den ersten drei Wagen plazieren, um einmal $10.000 zu gewinnen. Fahren Sie als erster über die Ziellinie, dann können Sie sich vielleicht bald einen fetten Mercedes leisten. Andernfalls sollten Sie die Kupplung überholen lassen oder an der Karosserie herumschrauben. Während eines Rennens den Luftdruck der Reifen prüfen zu lassen, ist allerdings nicht sinnvoll, da jeder Boxenstopp Zeit kostet, wobei die Mechaniker hier noch ein bißchen lahmer zu Werke gehen als in *Toca 2*. Dafür ist die Kamera recht dynamisch und ermöglicht eine flexible Perspektivenwahl; es ist sogar möglich, den Gegner mit einer Verfolgungskamera auszuspionieren. Auch der Soundtrack kann sich nicht vom 08/15-Rock beinahe aller Renntitel verabschieden, so daß man auch hier den Eindruck erhält, wir schrieben noch immer das Jahr 1985.

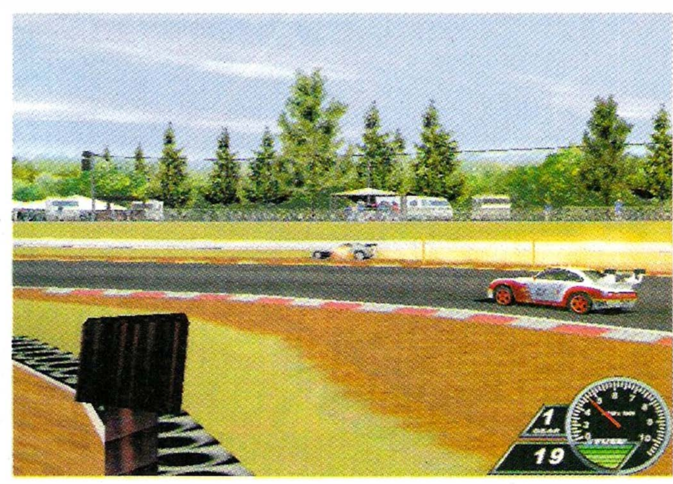
Peter Kusenberg ■



Insgesamt stehen Ihnen über 50 verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung.

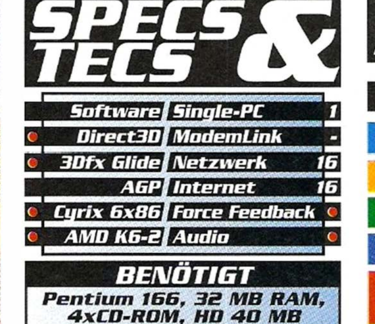


Die Steuerung bietet jede Menge Fahrhilfen wie automatische Schaltung oder eine optionale Speed-Kontrolle.



Die Kamera ist äußerst flexibel und kann in jede beliebige Position gebracht werden.

SPECS & TECS



Software	● Single-PC	1
● Direct3D	ModemLink	-
● 3Dfx Glide	Netzwerk	16
AGP	Internet	16
● Cyrix 6x86	Force Feedback	●
● AMD K6-2	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

EMPFOHLEN
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 320 MB

VERGLEICHBAR MIT
Toca 2, GT Racing

RANKING



Rennspiel	
Grafik	64%
Sound	69%
Steuerung	72%
Multiplayer	70%
Spielspaß	71%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-



PC Games 04/99



PC Games PLUS 04/99



PC Games 05/99



PC Games PLUS 05/99

PC Games 06/99



PC Games PLUS 06/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❐ PC Games + 2 CD-ROMs 4/99 DM 9,90	
❐ PC Games + 2 CD-ROMs 5/99 DM 9,90	
❐ PC Games + 2 CD-ROMs 6/99 DM 9,90	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 2 CD-ROMs 4/99 DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 2 CD-ROMs 5/99 DM 19,80	
❐ PC Games PLUS m. Vollversion und 2 CD-ROMs 6/99 DM 19,80	
zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG	

Bitte beachten:
Dieses Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl.Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

HELL-COPTER

3D-Arcade-Heli-Shooter vom Feinsten

In verschiedenen Tag- und Nachteinsätzen übernehmen

Schießen
Sie die Kontrolle über mächtige Kampfhubschrauber

Kämpfen
und stellen mit Unterstützung Ihrer Bodentruppen die

Taktieren
Weltordnung wieder her.



- 3 Helikoptertypen: Scorpio, Dragonfly, Vulture



- 20 Einzelmissionen und 5 Deathmatchlevel plus Bonuslevel



- Optimiert für moderne Flightsticks (HAT/POV) und Forcefeedback
- Multiplayer-Mode im Deathmatch oder Kooperativ mit bis zu 4 Spielern



www.ubisoft.de

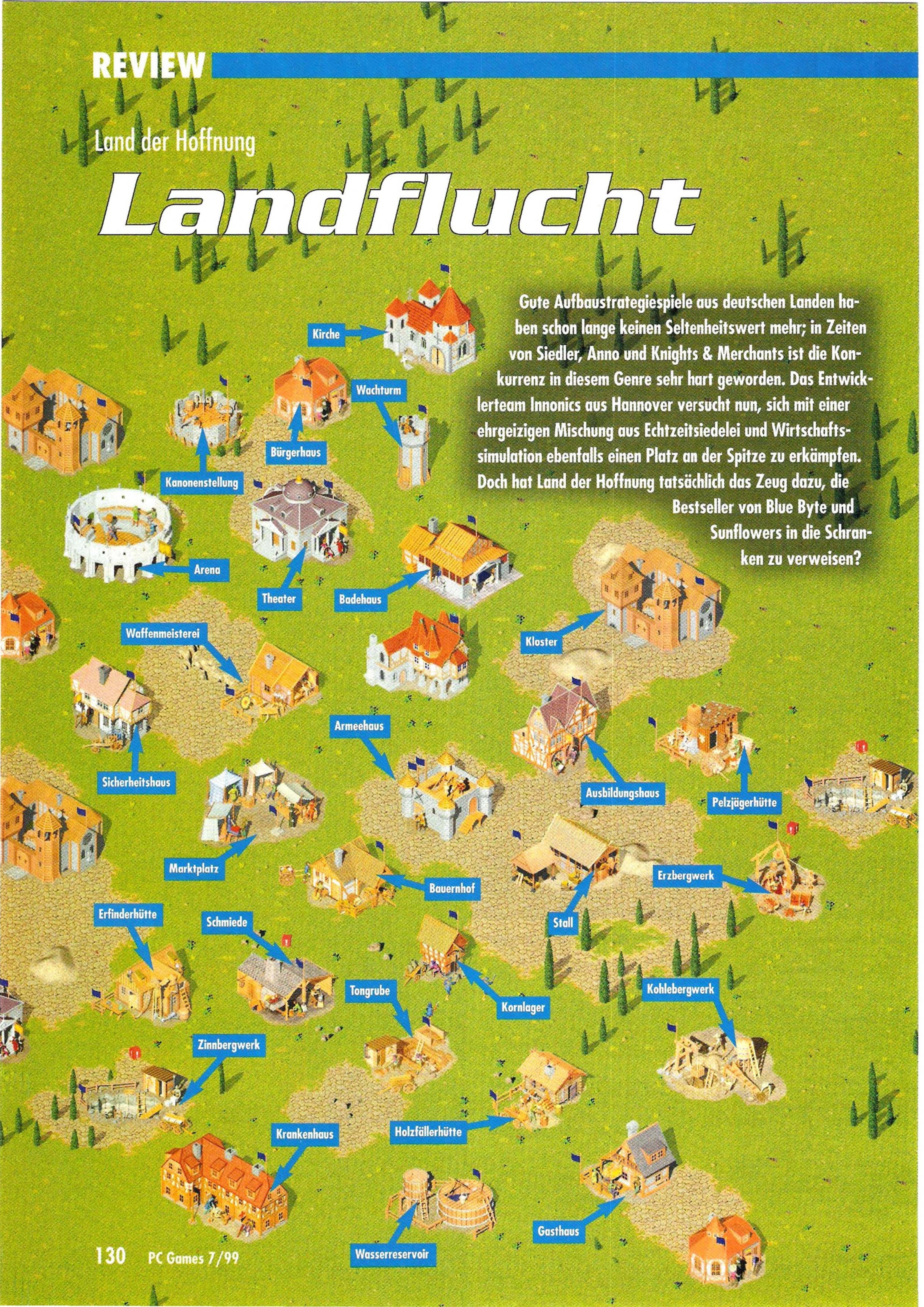
„Arcadespaß für zu Hause: unkompliziert, spannend, gut."
PC Action 5/99

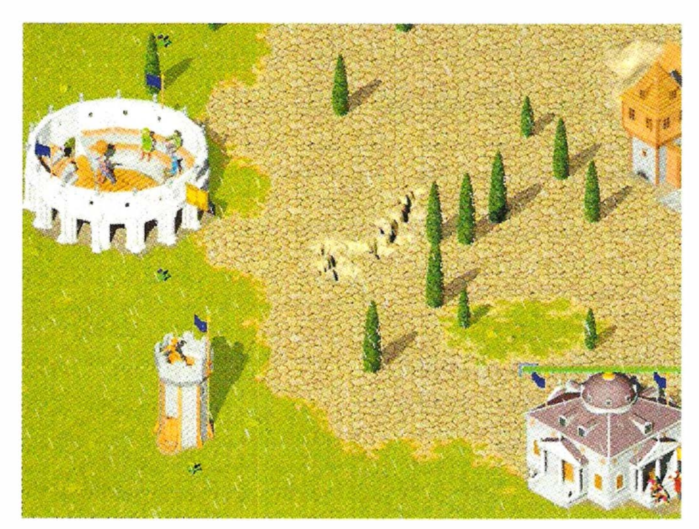


Land der Hoffnung

Landflucht

Gute Aufbaustrategiespiele aus deutschen Landen haben schon lange keinen Seltenheitswert mehr; in Zeiten von Siedler, Anno und Knights & Merchants ist die Konkurrenz in diesem Genre sehr hart geworden. Das Entwicklerteam Innonics aus Hannover versucht nun, sich mit einer ehrgeizigen Mischung aus Echtzeitsiedelei und Wirtschaftssimulation ebenfalls einen Platz an der Spitze zu erkämpfen. Doch hat Land der Hoffnung tatsächlich das Zeug dazu, die Bestseller von Blue Byte und Sunflowers in die Schranken zu verweisen?





Die regelmäßigen Wetterwechsel können die Verfügbarkeit von Ressourcen beeinflussen. Ein verregneter Sommer könnte beispielsweise die Kornernte ruinieren.



Zur Erschließung eines Sektors sind der Bau eines Klosters, einer Kirche und eines Bürgerhauses nötig. Erst nach erfolgreicher Missionsarbeit öffnet sich der neue Bereich.

Es herrscht dicke Luft in Breehn. Obwohl die Bewohner der mittelalterlichen Stadt mit ihrem Oberhaupt eigentlich recht zufrieden sind, leiden sie dennoch an der stetig fortschreitenden Verknappung von Lebensmitteln und Ressourcen sowie der permanenten Bedrohung durch drei feindliche Völker im Norden. Einer alten Sage nach liegt die Rettung südlich von Breehn, im sogenannten Land der Hoffnung, das jedoch durch eine unpassierbare Gebirgskette von der Umwelt abgeschnitten ist. Keiner hat dieses Paradies mit seinen üppigen Ressourcen und dem fruchtbaren Boden jemals mit eigenen Augen gesehen – bis jetzt. Durch ein mächtiges Erdbeben wird die Barriere weitgehend zerstört und der Weg nach Süden ist frei. Die Rettung für das gebeutelte Volk scheint nah – und so schickt der König einen seiner Söhne aus, das Land der Hoffnung zu erkunden.

Expedition ins Ungewisse

Sie übernehmen die Rolle des Prinzen, der das unbekannte Terrain erkunden soll. Hierzu beginnen Sie zunächst eine kleine Siedlung zu errichten, die sich im Laufe der Zeit dann zu einer Zivilisation mit komplexen Handels- und Wirtschaftskreisläufen entwickeln soll. So weit ist alles wie gehabt – wer sich auch nur ansatzweise schon einmal mit dem Genre Aufbaustrategie beschäftigt hat, dem dürften die folgenden Schritte vertraut sein: Man startet mit dem Bau eines Haupthauses. Anders als in *Anno 1602* ist das Gebiet im *Land der Hoffnung* in 32 Sektoren aufgeteilt, die nicht automatisch von Anfang an einsehbar sind. Erst wenn Ihre Untertanen durch den Bau eines Klosters und eines Gästehauses einige Zeit Missionierungsarbeit im unbekannten Sektor geleistet haben, werden weitere Teile der Karte freigeschaltet. Im Haupthaus trifft der Spieler alle wichtigen Entscheidungen. Hier kann er bestimmen, ob und wieviel Steuern er seinen Untertanen abknöpfen will, seine aktuelle Beliebtheit beim Volk abfragen und über die Höhe gelegentlicher



Im Winter ist es nicht nur sehr viel schwerer, an Rohstoffe zu kommen, die Figuren bewegen sich auch deutlich langsamer von den Hütten zum Marktplatz.

DER HANDEL

Land der Hoffnung ist ein Spiel, in dem sehr viel Wert auf geschicktes Ressourcenmanagement und vor allem auf Wirtschaft und Handel gelegt wird. Der An- und Verkauf von Waren wird erst durch den Bau eines Marktplatzes möglich und durch ein einfaches und übersichtliches Interface am linken Bildschirmrand gesteuert.



In diesem Screen bekommen Sie gelegentlich wichtige Informationen vom Prinzen oder einem seiner Berater. Diese beziehen sich allerdings nicht ausschließlich auf den Handel, sondern auch beispielsweise auf die Stimmung im Volk oder den eigenen aktuellen Beliebtheitsgrad.

Anhand dieser Parameter kann man bestimmen, welche Menge an eigenen Waren und Rohstoffen auf dem Markt angeboten werden soll und welcher Preis hierfür verlangt wird.

Eine allgemeine Aufstellung aller momentan im Umlauf befindlichen Güter. Die eigenen Waren sind besonders gekennzeichnet und können für den Handel auf dem virtuellen Marktplatz markiert werden.

Über das Optionenmenü lassen sich jederzeit verschiedene Statistiken aufrufen, die beispielsweise über den aktuellen Bedarf oder Überschuß bestimmter Handelsgüter informieren. Auch die anderen Menüs lassen sich über diese Leiste ansteuern.

TESTCENTER — Land der Hoffnung

DIE GRAFIK

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Software	Geht nicht	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig	Flüssig

Legende: Unspielbar · Spielbar · Flüssig · Geht nicht

TREIBER & BUGS

Die Installation verläuft problemlos. Nach dem etwas langen Setup-Vorgang befinden sich ca. 140 MB auf der Festplatte. Unterschiedliche Installationsgrößen bietet das Spiel nicht. Die Ladezeiten für den Wechsel zwischen Hauptmenü und dem eigentlichen Spiel sind trotzdem ausgesprochen hoch.

TUNING

Land der Hoffnung läuft schon auf der vom Hersteller angegebenen Minimalkonfiguration sehr flüssig, obwohl es dabei gelegentlich zum Stocken der Grafik kommt. Das Ruckeln tritt immer dann auf, wenn auf die Auslagerungsdatei des Betriebssystems zugegriffen wird. So sollte *Land der Hoffnung* auf dem größten Teil der heutigen PCs ohne Probleme spielbar sein. Tuningmöglichkeiten bietet das Spiel leider fast keine, da sich die Auflösung nicht ändern läßt. Es bleibt nur die Möglichkeit, die Grafikdetails in 3 Stufen zu verringern. Es werden dann keine Schatten und ähnliche Details mehr dargestellt. Wunder bei der Spieleperformance darf man durch diese Maßnahme aber auch nicht erwarten.

IM VERGLEICH

	KRITERIEN	DAS LAND DER HOFFNUNG	DIE SIEDLER 3	ANNO 1602
ALLGEMEIN	Missionen	20 + 20 freie Szenarien	24	20 + Endlosmodus
	Karten-/Missions-Editor	Nein	Nein	Nein
	Tutorial	Nein	Ja	Nein
	Schwierigkeitsstufen	3	1	1
	Spielgeschwindigkeiten	Frei einstellbar in 5 Stufen	1	1
	Fog of War	Ja	Ja	Nein
	Diplomatie	Ja	Nein	Ja
	Handel	Ja	Nein (nur Warentransfer)	Ja
	Mehrspielermodus	Bis 4 Spieler (Netzwerk) (wird als Patch nachgeliefert)	Bis 16 Spieler (Netzwerk, Internet)	Bis 4 Spieler (Internet)
GRAFIK	Zoomstufen	0	3	1
	Perspektiven	1	1	4
	3D-Landschaft	Nein	Ja	Nein
	3D-Support	Nein	Nein	Nein
	Auflösung 640x480	Nein	Ja	Ja
	Auflösung 800x600	Ja	Ja	Ja
	Auflösung 1.024x768	Nein	Ja	Ja
EINHEITEN	Völker	1	3	1
	Gebäude insgesamt	40	Ca. 120	Über 100
	Produkte	20	32	23
	Militäreinheiten	6	11	3
	Beförderung der Soldaten	Ja	Ja	Nein
	Kämpfe	Echtzeit	Echtzeit	Echtzeit
	Formationen	Nein	Nein	Ja

PRO & CONTRA

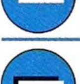
Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:

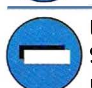

Mit insgesamt 40 Missionen sehr umfangreich ausgefallen


Komplexes und vielschichtiges Handels- und Wirtschaftssystem


Unterschiedliche, sehr abwechslungsreiche Missionsziele


Die Grafik wirkt schmucklos und nicht mehr zeitgemäß

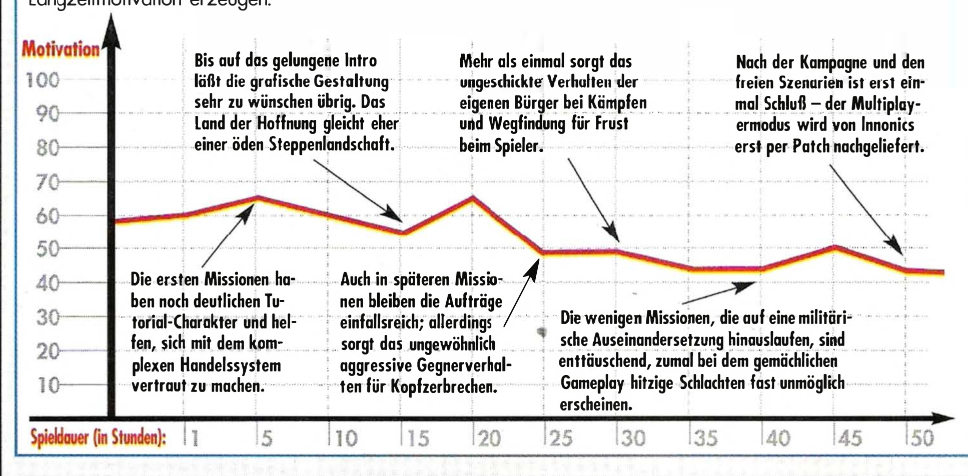

Wenig Leben auf dem Bildschirm, kein „Wuselfaktor" wie bei Anno 1602


Unlogisches Verhalten der Spielfiguren bei Kämpfen und Wegfindung

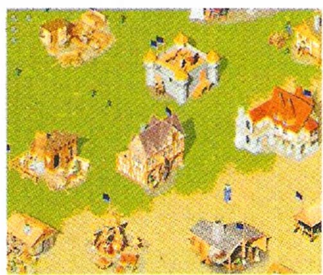

Hakelige Steuerung; die Bauroutinen machen einen unausgereiften Eindruck

DIE MOTIVATIONSKURVE

Zunächst ist man ob der schmucklosen Optik, die das *Land der Hoffnung* bietet, etwas enttäuscht. Die abwechslungsreichen Missionen und das komplexe Wirtschaftssystem können dann letztlich aber doch eine gewisse Langzeitmotivation erzeugen.




Der Pelzjäger baut eine Hütte. Die grafische Gestaltung der Landschaft hinkt ihrer Zeit hoffnungslos hinterher.


In dieser entstehenden Siedlung wird es eng. Eine Expansion in einen der angrenzenden Sektoren ist unbedingt nötig.

Sonderabgaben bestimmen. Um die Wirtschaft aufzubauen, sollte man sich nun schnellstens um den Abbau von Ressourcen kümmern. Holzfällerhütten, Jägerstuben und Bergwerke kommen nicht nur der eigenen, langsam wachsenden Bevölkerung zugute, sondern produzieren auch Rohstoffe und Waren, die für einen ausgewogenen Handel unerläßlich sind. Dem Prinzen stehen zur Bewältigung seiner Aufgabe fünf Berater zur Verfügung, die jeweils eine sogenannte „Säule der Macht" repräsentieren. Diese Säulen stehen für die Bereiche Wirtschaft, Diplomatie, Religion, Staat und Militär und müssen vom Spieler absolut gleichberechtigt behandelt werden. Einen interessanten Nebenaspekt dieses Prinzips stellt die Tatsache dar, daß das militärische Geschehen in den meisten Missionen eine eher untergeordnete Rolle spielt. Es lassen sich zwar zur Verteidigung des Gebiets auch Armee-Einheiten

IM VERGLEICH

Anno 1602	91%
Die Siedler 3	88%
Die Völker	81%
Knights & Merchants	78%
Land der Hoffnung	60%

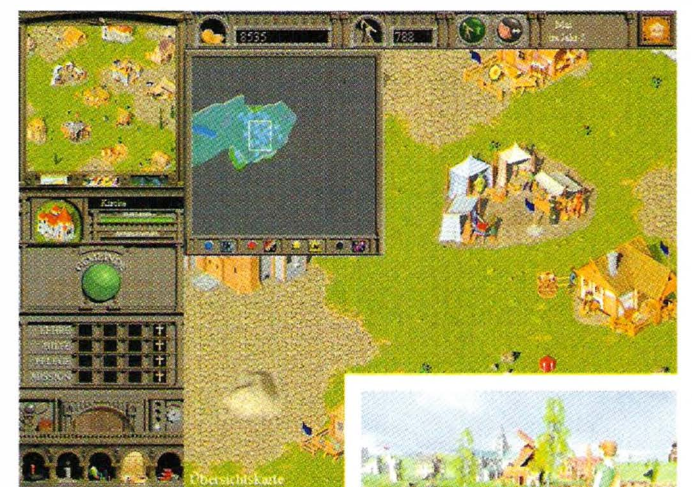
Keine Frage – gegen die beiden Genre-Referenzen *Anno* und *Siedler* hat *Land der Hoffnung* vor allem in optischer Hinsicht kaum eine Chance. Zudem sollte man den Reiz des berühmten „Wuselfaktors", für den besonders Blue Byte bekannt ist und der auch im actionreichen *Knights and Merchants* vorkommt, nicht unterschätzen – und der fehlt bei Innonics komplett. Zugegebenermaßen ist die Spieltiefe ansehnlich, weswegen sich der deutsche Hoffnungsträger letztlich dann doch noch im Mittelfeld plazieren kann.

produzieren – der Schwerpunkt liegt aber klar auf der politischen und wirtschaftlichen Entwicklung. Dies zeigt sich auch in den Missionszielen der einzelnen Szenarien: Diese gehen weit über das übliche Maß der bekannten „Vernichten Sie alle gegnerischen Völker"-Standards hinaus. Vielmehr geht es darum, eine bestimmte Populationsdichte oder Wirtschaftsleistung zu erreichen, eine vorgegebene Anzahl von Sektoren zu besiedeln oder eines der drei konkurrierenden Völker in den wirtschaftlichen Ruin zu treiben.

Land der Verzweiflung

Insofern böten die 40 Szenarien (aufgeteilt in eine Kampagne und 20 weitere, freie Aufträge) eigentlich genügend Abwechslung und Spieltiefe für viele durchzockte Nächte – wären da nicht einige wesentliche Mängel im Gameplay und die außerordentlich enttäuschende Optik. Die Größe des Volkes ist lediglich anhand einer Zahlenleiste am oberen Bildschirmrand zu erkennen; die Atmosphäre im *Land der Hoffnung* erinnert eher an eine Fußgängerzone in Klein-Kleckersdorf. Bis auf gelegentlich zum Marktplatz pendelnde Wagenkarren und den einen oder anderen Soldaten wuselt es enttäuschend wenig. Auch die Wetter- und Jahreszeitenwechsel können nicht darüber hinwegtäuschen, daß Innonics dem aktuellen Standard in Sachen Grafik um Jahre hinterherhinkt. Doch nicht nur die magere Optik trübt das Spielvergnügen – auch spielerisch offenbaren sich schon nach kurzer Zeit einige eklatante Mängel. So machen beispielsweise die Bauroutinen alles andere als einen ausgereiften Eindruck und lassen oftmals das Errichten eines Gebäudes aus vollkommen unerfindlichen Gründen schlichtweg nicht zu. Auf ein differenziertes Wegesystem wurde komplett verzichtet – stattdessen irren die wenigen Einheiten meist ziemlich planlos in der Gegend herum, bleiben zwischen zwei Hütten stecken oder bewegen sich erst gar nicht vom Fleck. Gerade solche ärgerlichen Fehler sind es dann auch, die immer wieder Missionen scheitern lassen, weil man für den Aufbau einer funktionierenden Siedlung einfach zu lange braucht. Insgesamt stellt sich *Land der Hoffnung* als ein ambitioniertes, in der Ausführung aber recht altbackenes Spiel dar, das den bekannten Genre-Referenzen bei weitem nicht das Wasser reichen kann.

Andreas Sauerland ■



Die Karten sind in jeweils 32 Sektoren aufgeteilt, die anfangs noch verdeckt sind. Eine jederzeit aufrufbare Minimap erleichtert den Überblick.

Im schön gestalteten Render-Intro wird die Geschichte von der Entdeckung des Landes der Hoffnung erzählt.

Im Herbst wird von den Bauern die Kornernte eingefahren. Der Bau eines Handelszentrums ermöglicht den Abschluß von Handelsverträgen mit den Computergegnern.

STATEMENT

Land der Hoffnung ist ein leuchtendes Beispiel dafür, wie ein Haufen guter Ansätze durch eine mangelhafte Präsentation zunichte gemacht werden kann. Das komplexe Handelssystem und die Vielzahl interessanter und abwechslungsreicher Missionen deuten auf das große Potential hin, das ursprünglich vorhanden war; gleichzeitig kosten aber beispielsweise die seltsamen Bau- und Wegfindungsroutinen den Spieler oft genug den letzten Nerv. Nimmt man dann noch die hoffnungslos veraltete Grafik und das gemächlich-biedere Gameplay hinzu, bleibt vom ehemaligen Hoffnungsträger nicht mehr übrig als ein weiteres Bau-und-Siedelspiel der enttäuschend durchschnittlichen Art.

STATEMENT

Sauerland hat's klar erkannt: Lieber FDH als *LDH*! Dabei hat sich das alles so gut angehört, als ich vor einem Dreivierteljahr zum ersten Mal ins Konzept reinschnuppern durfte. Mann, was hier an Innovationen drinsteckt, da würden die *Völker*-Macher locker fünf Fortsetzungen draus zaubern. Doch alleine gute Ideen bringen's nicht. Ganz abgesehen von der schlampigen Programmierung und der indiskutablen Grafik macht mir *Land der Hoffnung* vor allem deswegen keinen Spaß, weil es a) stellenweise unspielbar schwer und b) zu abstrakt ist – schließlich spielt sich das Meiste in Menüs ab und diese WiSim-Zeiten sind längst vorbei. Sorry, angesichts der langen Mängelliste wäre jede höhere Wertung ein Schlag ins Gesicht der auf Sorgfalt bedachten *Anno 1602*-, *Siedler 3*- oder *Knights & Merchants*-Mannschaft. Wer in diesem Monat ordentlich siedeln will, der kauft *Die Völker*.

SPECS & TECS

Software		Single-PC	1
Direct3D		ModemLink	2
3Dfx Glide		Netzwerk	4
AGP		Internet	4
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	
AMD K6-2	●	Audio	●

BENÖTIGT
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 200 MB

EMPFOHLEN
Pentium II 333, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 350 MB

VERGLEICHBAR MIT
Die Völker, Die Siedler 3

RANKING

Aufbaustrategie

Grafik	58%
Sound	70%
Steuerung	71%
Multiplayer	– %
Spielspaß	60%

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Innonics
Preis	ca. DM 80,-

Midtown Madness

Sweet Home Chicago

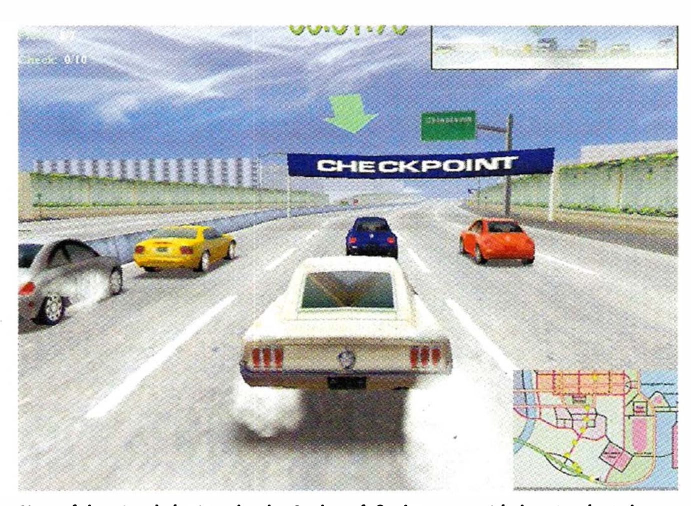
Microsofts Madness-Serie verbessert Schritt für Schritt ihren Ruf. Nach den mißglückten Gehversuchen mit Monster Truck Madness hat es Microsoft mittlerweile geschafft, seinen Rennspielen den notwendigen Realismus zu verpassen. Verantwortlich für den jüngsten Madness-Titel ist Angel Studios, ein noch weitgehend unbekanntes Programmierstudio aus dem autoverrückten Kalifornien.

Angel Studios ist bereits das dritte Entwicklungsteam, das für die bislang vierteilige *Madness*-Serie einen Titel beigesteuert hat. Obwohl Rainbow Studios mit der Motorrad-Simulation *Motocross Madness* ein herausragendes Produkt vorzuweisen haben und auch Terminal Realitys *Monster Truck Madness* sehr erfolgreich war, gab Microsoft den Angel Studios den Zuschlag. Nicht zu Unrecht, denn deren erstes Rennspiel kann sich sehen lassen. Anstatt dem Spieler eine Handvoll mehr oder weniger phantasievoll gestalteter Strecken zu bieten, stellt *Midtown Madness* eine ganze Stadt zur Verfügung. Die Verkaufsversion spielt in Chicago, weitere Städte sind aber bereits in der Planung. Für das Programm wurde Chicago etwas geschrumpft; wer bereits einmal in dieser Stadt war, wird sie aber sofort wiedererkennen. Alle charakteristischen Gebäude und Stadtviertel wurden nachgebildet, selbst einzelne Kunstwerke und Denkmäler finden sich wieder. Das virtuelle Chicago besteht aus zirka 50 Straßen mit insgesamt über 100 Kilometern Länge, 400 Kreuzungen und einer Autobahn. Mit dichtem Straßenverkehr, einem funktionierenden Ampelsystem, Fußgängern und beweglichen Zugbrücken wurde die Großstadt zum Leben erweckt. Die für Rennspiele schon fast obligatorischen Verkehrszüge und landende Flugzeuge dürfen natürlich auch nicht fehlen.

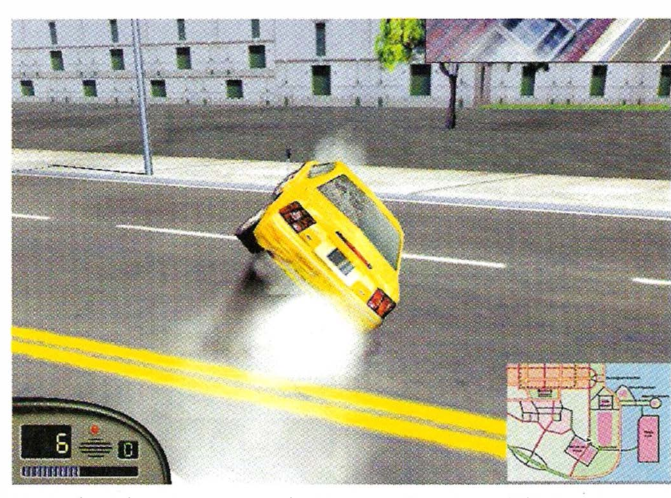
Nur eine Regel: keine Regeln

Midtown Madness bietet vier verschiedene Spielmodi. Der einfachste und zunächst wichtigste Modus ist die Expedition. Ohne Strecken- oder Zeitbeschränkungen kann man sich hier in der Stadt umsehen, im Berufsverkehr mitschwimmen und mit seinem Fahrzeug eine ausführliche Probefahrt machen. Bei den anderen drei Modi handelt es sich bereits um die eigentlichen Rennen, durch die Expedition sollte man sich daher bereits genaue Ortskenntnisse angeeignet haben. Der gewöhnlichste Rennmodus ist das Rundrennen. Hierbei wird innerhalb der Stadt eine Rennstrecke abgesperrt, auf der sich nur noch die Rennwagen befinden. Der Berufsverkehr und alle Schaulustigen sind ausgegrenzt. Nun geht es darum, schneller als die maximal sechs Konkurrenten die Strecke zu umrunden, wobei die Spieldesigner auf Verkehrsregeln weitgehend verzichtet haben. Auffahren, Ausbremsen und Rammen





Nur auf dem Autobahnring, der die Stadt umfaßt, kann man sich dem Geschwindigkeitsrausch hingeben. Die Innenstadt ist dafür zu eng und zu dicht befahren.



Die weichen Fahrwerke amerikanischer Limousinen können gezielt für derartige Stunts mißbraucht werden. Deren Einsatz ist aber nur in Ausnahmefällen sinnvoll.

sind erlaubt und in einigen Rennen sogar unumgänglich. Allzu hemmungslos sollte man dabei aber nicht zu Werke gehen, denn bei derartigen Manövern sind Schäden unvermeidbar. Ein ausgefeiltes Schadensmodell sorgt dafür, daß abhängig von den jeweiligen Begegnungen mit Konkurrenzfahrzeugen, Randsteinen und Hauswänden der richtige Fahrzeugteil beeinträchtigt wird. Seitliche Kollisionen verziehen den Rahmen, ein schnelles Befahren der Bordsteinkante läßt den entsprechenden Reifen platzen und wirklich grobe Karambolagen sorgen für einen Motorschaden oder ein Auseinanderbrechen des Fahrgestells.

Kein Verständnis für Sportler

Der nächste Rennmodus ist der Blitz. Innerhalb einer vorgegebenen Zeit muß hier der Spieler seinen Wagen durch die Stadt lenken, die nun für den normalen Straßenverkehr geöffnet ist. Die Wegstrecke wird durch Kontrollpunkte vorgegeben. Nur wer diese fehlerfrei und in der richtigen Reihenfolge anfährt, hat eine Chance auf den Sieg. Die Schwierigkeit besteht vor allem darin, daß der Individualverkehr keinerlei Verständnis für ambitionierte Rennfahrer zeigt. Die zahlreichen PKWs wechseln munter die Fahrspur, vertrauen auf die Ampelsignale und reagieren nicht einmal auf das Hupen des Spielers. Wenn man auch nur einen einzigen virtuellen Fahrer falsch einschätzt oder dessen Blinkzeichen übersieht, ist es meist nicht mehr möglich, das Zeitlimit einzuhalten. Nur mit guten Kenntnissen des Fahrzeugverhaltens und des Straßennetzes sollte man sich an diesen Rennmodus wagen.

Chicago à la carte

Das Herzstück von *Midtown Madness* ist das Checkpoint-Rennen. Hier geht es darum, möglichst schnell sämtliche Kontrollpunkte abzufahren. Es gibt keine Streckenbeschränkungen, der normale Straßenverkehr wälzt sich über die Fahrbahnen, Passanten flanieren am Straßenrand. Nicht einmal die Reihenfolge, in der die Kontrollpunkte anzufahren sind, ist festgelegt. Die Positionierung dieser Kontrollpunkte gibt den insgesamt zwölf Checkpoint-Rennen jeweils einen individuellen Charakter. In einem Wettbewerb umrundet man beispielsweise Chicago auf der Autobahn, während sich der nächste auf die verwinkelte und überfüllte Innenstadt konzentriert. Andere Rennen schicken den Spieler in Einkaufspassagen und enge Uferpromenaden oder lassen ihn mehrmals über die beweglichen Zugbrücken springen. Im Checkpoint-Rennen kommt neben den üblichen Anforderungen an das Fahr- und Orientierungsvermögen eine gehörige Portion Planung mit ins Spiel. Soll man – wie die meisten der maximal sechs Gegner – den Vorschlägen des Computers vertrauen und sich so in ständige Rempeleien verwickeln lassen? Ist ein anderer Weg eventuell kürzer? Oder fährt man die Strecke einfach entgegen der vorgeschlagenen Richtung?

Sonderbarer Fuhrpark

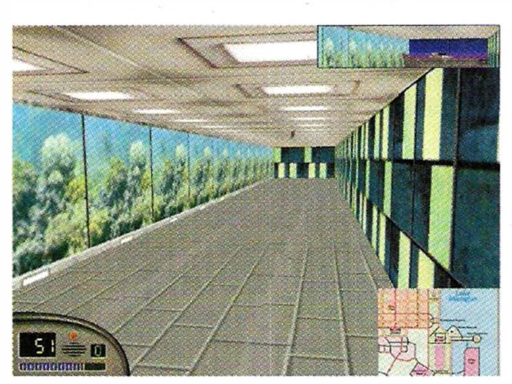
Von der gewählten Strategie hängt auch ab, welches Fahrzeug man für das Rennen auswählt. Insgesamt sind zehn ver-

IM VERGLEICH

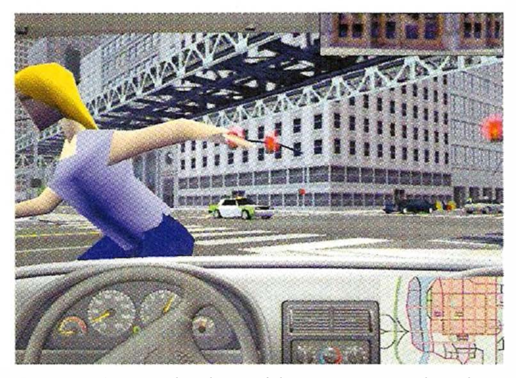
Spiel	Wertung
Need for Speed 3	89%
Nice 2	87%
Midtown Madness	83%
Speed Busters	78%
Monster Truck Madness 2	73%

Noch immer ist es in Rennspielen selten, auch abseits der eigentlichen Strecken fahren zu können. Wie auch bei *Monster Truck Madness 2* wird dieses Feature bei *Midtown Madness* durch schlichte Umgebungsgrafiken erkauft. Spielerisch sind die meisten Rennspiele auf ähnlichem Niveau, allerdings können *Nice 2* und *Need for Speed 3* mit innovativen Spielmodi auch über längere Zeit Spielspaß garantieren. Beim reinen Fahren (nicht Rennen) liegt *Midtown Madness* aufgrund des grandiosen Fahrmodells weit vorne.

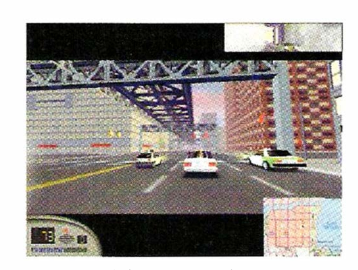
Midtown Madness ist eines der wenigen Spiele, bei denen man im Stau steht.



Durch einige Gebäude führen Gänge, die als Abkürzung benutzt werden können. Teils müssen Mauern durchbrachen werden.



Fußgänger lassen sich nicht überfahren. Sobald sie nicht mehr davonlaufen können, pressen sie sich an die nächste Hauswand.



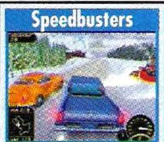
Das Breitbildformat sorgt für bessere Sicht an den beiden Seiten.

UMGEBUNG



Speedbusters-Landschaften wirken auf den ersten Blick am schönsten, aber nur in *MM* sind sie bevölkert.

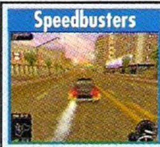
FAHRZEUGE





Die Autos in *Midtown Madness* vereinen die Ästhetik von *Speedbusters* und die Perfektion von *NFS 3*.

STRECKEN





Alle Straßen in *MM* sehen sehr ähnlich aus, bieten aber spielerisch mehr als herkömmliche Rundkurse.

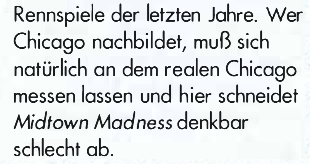
schiedene Vehikel verfügbar, von denen aber fünf zunächst nicht auswählbar und zwei absolut untauglich für Autorennen sind. Dennoch findet sich auch zu Beginn für jeden Einsatzzweck das passende Fahrzeug. Im Stadtverkehr ist VWs wendiger Beetle unschlagbar, auch wenn er deutlich langsamer als der Panoz Roadster ist. Dieser bietet sich eher für Autobahnfahrten an, während Fords Pick-Up F-350 jedes „Hindernis" in Tunnels und Staus zur Seite räumt. Alle Fahrzeuge haben ihr eigenes, sehr glaubwürdiges Fahrgefühl. Abhängig von dem Gewicht, dem Fahrwerk, der Antriebstechnik und vielen anderen Faktoren reagieren die Gefährte auf Befehle des Fahrers. Nach einigen Stunden Eingewöhnungszeit sollte man jedes Fahrzeug so gut kennen, daß man auch auf einem schneebedeckten Kopfsteinpflaster waghalsige Drifts riskieren kann. Zur höheren Schule des Fahrens gehört das Springen über geöffnete Zugbrücken. Zwar ist es beinahe ausgeschlossen, durch den schmalen Spalt zwischen zwei Brückenhälften in den Fluß zu fallen. Da die meisten Fahrzeuge aber schlecht ausbalanciert sind, kommt man bei bestimmten Sprungweiten allerdings hochkant oder kopfüber auf dem Straßenbelag auf. Man benötigt daher viel Gefühl, um den richtigen Kompromiß zwischen Geschwindigkeit und Sicherheit zu finden.

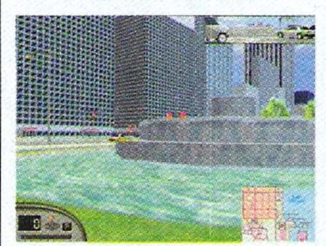
Feedback auch ohne Force

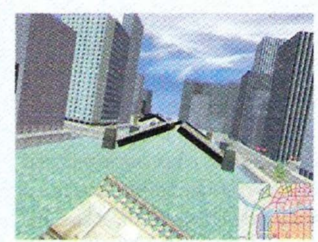
Midtown Madness schafft es erstaunlich gut, das aktuelle Fahrzeugverhalten zu vermitteln. Man kann es immer erahnen, wenn das Auto auszubrechen droht oder das Gewicht durch die Fliehkräfte nur noch auf zwei Reifen lastet. Besitzer von Force Feedback-Eingabegeräten wissen sogar genau, was ihr Auto gerade macht: Jeder Kontakt mit Bordsteinen, Hauswänden und Fahrzeugen wird auf den Joystick übertragen, auch platte Reifen und Motoraussetzer sind deutlich spürbar. Zur wertvollen Informationsquelle wird die Force-Feedback-Unterstützung aber erst durch die Übertragung der Lenkkräfte. In engen Kurven fällt es nämlich fühlbar schwerer, das Lenkrad in der gewünschten Richtung zu halten. Schlägt man das Lenkrad noch ein Stück weiter ein, lenkt es sich plötzlich ganz leicht: Die Reifen haben die Haftung verloren und ohne sofortige Korrekturen wird das Fahrzeug bald ins Schleudern geraten. Nebenbei wird dank des

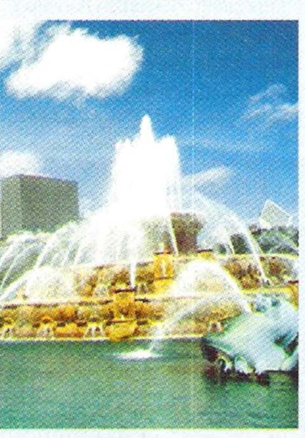
EIN WEITER WEG...

... ist es bis zur wirklich realistischen Grafik. Und das, obwohl den Texturen in *Midtown Madness* Fotografien als Grundlage dienen und das Spiel damit deutlich besser aussieht, als vergleichbare Rennspiele der letzten Jahre. Wer Chicago nachbildet, muß sich natürlich an dem realen Chicago messen lassen und hier schneidet *Midtown Madness* denkbar schlecht ab.

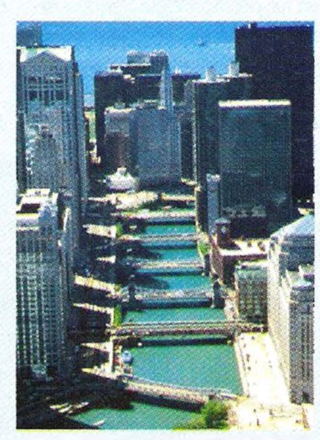








Die aus *Eine schrecklich nette Familie* bekannte Buckingham Fountain ist in *Midtown Madness* weder eingeschaltet und auch nicht beleuchtet.

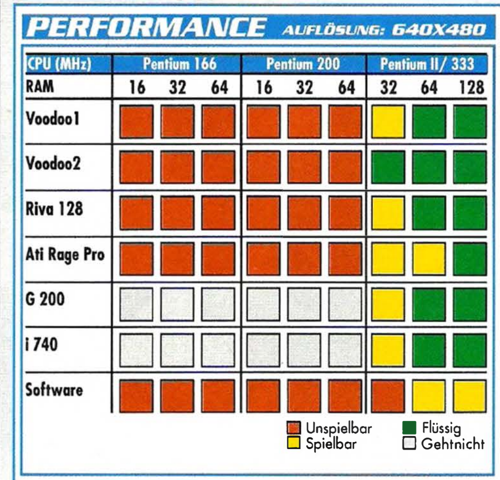


Die vielfältigen Brücken wurden durch ein Einheitsmodell ersetzt. Filmgerecht klappen sie sich bei Bedarf auf, was zu sehenswerten Sprüngen führt.

TESTCENTER — Midtown Madness

DIE GRAFIK

PERFORMANCE Auflösung: 640x480



CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig
G 200	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Gehtnicht

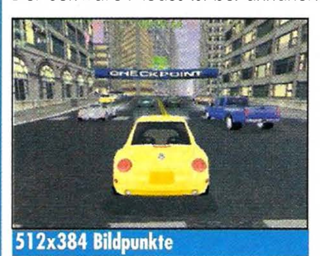
PERFORMANCE Auflösung: 800x600

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 200			Pentium II/ 333		
RAM	16	32	64	16	32	64	32	64	128
Voodoo1	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht
Voodoo2	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Flüssig
G 200	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
i 740	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Spielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht	Gehtnicht

Unspielbar / Spielbar / Flüssig / Gehtnicht

SOFTWARE

Der Software-Modus ist bei annähernd gleicher Darstellungsqualität unzumutbar langsam.



512x384 Bildpunkte



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

DIRECT3D

Für eine gute Fernsicht ist eine Auflösung von mindestens 800x600 Bildpunkten unerläßlich.



512x384 Bildpunkte



640x480 Bildpunkte



800x600 Bildpunkte

TREIBER & BUGS

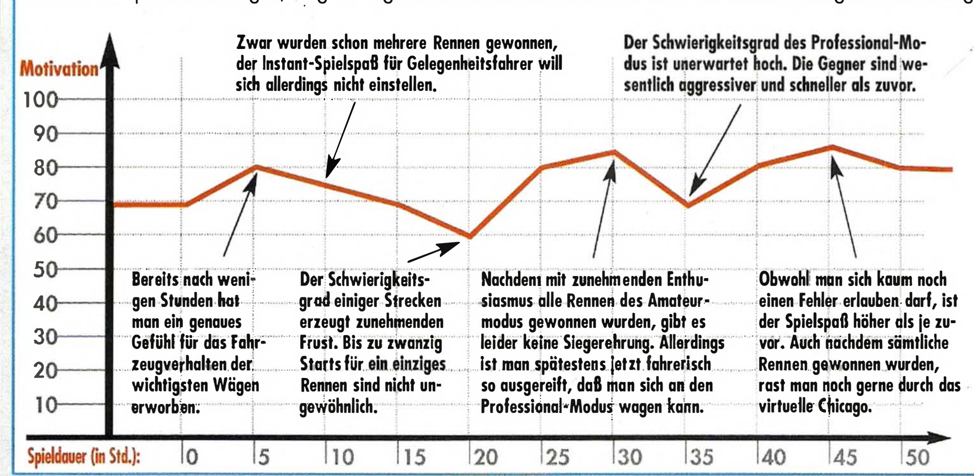
Bei der Installation des Spieles traten keinerlei Probleme auf, ebenso wenig wie bei der Autoerkennung der 3D-Hardware. Grafikeinstellungen müssen allerdings nach jedem Programmstart erneut vorgenommen werden. Es stehen nur zwei Installationsgrößen zur Verfügung, die sich nur um 4 MB unterscheiden. Ebenfalls sehr kurios ist die Möglichkeit, die Ladegeschwindigkeit zu Lasten der Programmstabilität zu erhöhen. Es kam zwar im Verlauf der Tests zu keinem Absturz, aber man fragt sich doch, was man von solch einer Funktion halten soll.

TUNING

Bei den minimalen Hardwarevoraussetzungen sollten Sie sich auf gar keinen Fall vom Packungsaufdruck leiten lassen. Sofern kein Pentium II oder etwas Vergleichbares in Ihrem Rechner steckt, werden Sie wenig Freude an *Midtown Madness* haben. Besonders wichtig ist auch die Größe des Hauptspeichers. Mit 16 MB, die Microsoft als Minimalvoraussetzung angibt, benötigte das Spiel auf einem Pentium 200 mehr als 10 Minuten, um den ersten Kurs zu laden. 64 MB RAM sind unbedingt zu empfehlen, da auch die Spielgeschwindigkeit stark vom Ausbau des Hauptspeichers profitiert. Zusätzlich sollte man darauf verzichten, einen zu hohen Detaillevel für die Texturen einzustellen, da selbst kurze Ladezeiten während des Rennens den Spielfluß stören.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad läßt den Spieler so manches Mal verzweifeln. Da es an wirklich verschiedenen Spielmodi mangelt, sorgt aber gerade dieses Auf und Ab auf Dauer für die notwendige Abwechslung.



PRO & CONTRA

Folgende Punkte sind uns in der Testphase aufgefallen:


Sehr schöne Darstellung der am Rennen beteiligten Fahrzeuge


Intensives Fahrgefühl, nicht zuletzt wegen der Force-Feedback-Unterstützung


Nur wenige, darüber hinaus meist althergebrachte Rennmodi


Nicht vorhandene Intelligenz der unbeteiligten Fahrzeuge


Freischaltbare Fahrzeuge sind größtenteils unbrauchbar



Dumm wie Brot: Auch wenn sich der Spieler an alle Verkehrsregeln hält, geraten die Stadtbewohner in Panik und verursachen unnötige Auffahrunfälle.

Force Feedbacks deutlich, daß man in dem Panoz Roadster deutlich schwerer arbeiten muß als in einem mit Servolenkung ausgestatteten Cadillac Eldorado. Auch die Grafik sorgt dafür, daß der Spieler stets die Orientierung behalten kann. Sämtliche Objekte sind dreidimensional und werden (was keineswegs selbstverständlich ist) perspektivisch korrekt dargestellt. Darüber hinaus wirft jedes Objekt einen Schatten und zeigt halbwegs realistische Reflexionen. Diese rechenintensiven Features kommen zwar der Fahrbarkeit entgegen, lassen für andere Programmteile aber nur noch wenig Prozessorleistung übrig. Beispielsweise reicht die Intelligenz der Software nicht aus, um den Spieler im Verkehr mitschwimmen zu lassen. Auch wenn er sich bei der Expedition an sämtliche Verkehrsregeln hält, geraten die Fußgänger und die anderen Fahrzeughalter grundsätzlich in Panik und verursachen die albernsten Auffahrunfälle. Weitaus schlimmer ist der Speicherbedarf der Grafiken. *Midtown Madness* schafft es nämlich nicht, sämtliche Streckendaten und Texturen in den Speicher zu laden, was zu gelegentlichen, sehr kurzen Unterbrechungen führt. Bei Tempo 300 ist es allerdings fatal, auch nur eine Zehntelsekunde keine Kontrolle über das Fahrzeug zu haben. Sehenswerte, aber dennoch ärgerliche Karambolagen, die den halben Fahrzeugbestand Chicagos zerstören, sind dann unvermeidbar. Dennoch stellt *Midtown Madness* das derzeit intensivste Fahrerlebnis dar, das mit Standardhardware zu vermitteln ist. Was dem Programm wirklich fehlt, sind originelle Rennmodi. Gerade die Verlagerung eines Rennspiels in die Großstadt Chicago hätte noch interessantere Wettbewerbe ermöglicht.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Wie auch bei *Motocross Madness* ist es Microsoft gelungen, dem Spieler von *Midtown Madness* ein intensives Fahrgefühl zu vermitteln. Der sonstige Aufwand hat sich aber nicht unbedingt gelohnt: Für zwei der drei Rennmodi wäre es nicht notwendig gewesen, eine ganze Großstadt mit Ampelanlagen, Autoverkehr und sonstiger Infrastruktur außerhalb der Strecken zu errichten. Die nachgebildete Stadt Chicago verlangt geradezu nach Bandenkriegen, Kurierdiensten, Verfolgungsjagden und ähnlichem – *Grand Theft Auto* macht vor, wie man ein Rennspiel mit Leben füllen kann.

STATEMENT

Seit die Blues Brothers zeigten, wie chaotisch eine Verfolgungsjagd durch Chicago ist, wollte ich das unbedingt auch probieren. *Midtown Madness* sorgt spontan für eine Mordsgaudi, vor allem im Mehrspieler-Modus. Doch auf Dauer flaut die optisch solide Stau-Schau etwas ab. Zu wenig abwechslungsreich sind die Rennmodi und auch ein paar mehr (verwendbare!) Autos wären schon nett gewesen. So wirkt das Ganze etwas lieblos, aber für mehr als einen Quickie ab und zu taugt es allemal.

DIE FAHRZEUGE

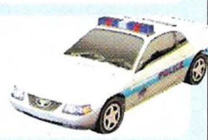


VW New Beetle
Der Beetle ist an Wendigkeit nicht zu übertreffen, daher ist er vor allem im dichten Stadtverkehr sinnvoll einzusetzen.



Stadtbus
Für Autorennen ist der Stadtbus absolut nicht zu gebrauchen, zur Zerstörung anderer Autos ist er hingegen das geeignete Mittel.

Cadillac Eldorado Touring Coupe
Der Caddy ist wegen der schwammigen Lenkung und des schwachen Motors schwer zu fahren. Nur Bonuspunkte machen den Einsatz sinnvoll.



Ford Mustang Police Cruiser
Der Polizeiwagen ist identisch mit dem Mustang GT, hat aber den Vorteil, daß man von der Verkehrspolizei unbehelligt bleibt.

Ford F-350 Super Duty
Der riesige Pick-Up schafft sich auch im dichtesten Gewühl den notwendigen Platz. Für unbegabte Fahrer die beste Wahl.



Ford Mustang Fastback
Ein weiches Fahrwerk, aber auch bei Drifts stets kontrollierbar. In engen Straßen ohne viel Verkehr ist der Fastback unschlagbar.

Ford Mustang GT
Der moderne Mustang ist ein typisches Allround-Fahrzeug ohne nennenswerte Stärken und Schwächen.



Panoz GTR-1
Dieses GT1-Fahrzeug gehört nur in die Hände von Könnern. Da er auch an Bordsteinen hängenbleibt, ist er für enge Straßen ungeeignet.

Panoz AIV Roadster
Ein sicherer Fahrer kann diesen schnellen Wagen durch engste Straßen steuern. Jeder Fahrfehler verursacht aber schwere Schäden.



Freightliner Century Class C120
Mehr noch als der Bus ist dieser Tieflader nur für Fahrübungen und Zerstörungen sinnvoll einsetzbar.

SPECS & TECS

Software	Single-PC	1
Direct3D	ModemLink	2
3Dfx Glide	Netzwerk	8
AGP	Internet	8
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD K6-2	Audio	

BENÖTIGT
Pentium 200, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 173 MB

EMPFOHLEN
Pentium II/300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 177 MB

VERGLEICHBAR MIT
Speedbusters, Need for Speed 3

RANKING

Rennspiel

Grafik	82%
Sound	74%
Steuerung	91%
Multiplayer	86%
Spielspaß	**83%**

Spiel	Deutsch
Handbuch	Deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 90,-

Rollenspiele

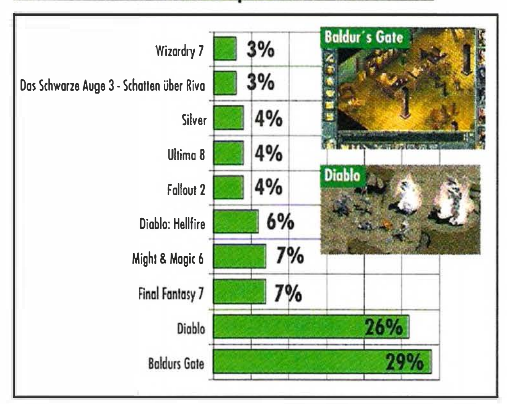
Hauptrolle

Raus aus der Rolle des Verlierers, rein in die Reihe der Gewinner: Nicht zuletzt der Überraschungserfolg Baldur's Gate hat dazu beigetragen, daß neben Traditionsfirmen wie Origin, 3DO und Sir-Tech mittlerweile auch Westwood, Blizzard und Interplay verstärkt auf Rollenspiele setzen. Wir haben für Sie die interessantesten Resultate der exklusiven PC-Games-Leserumfrage zu diesem Thema zusammengestellt.



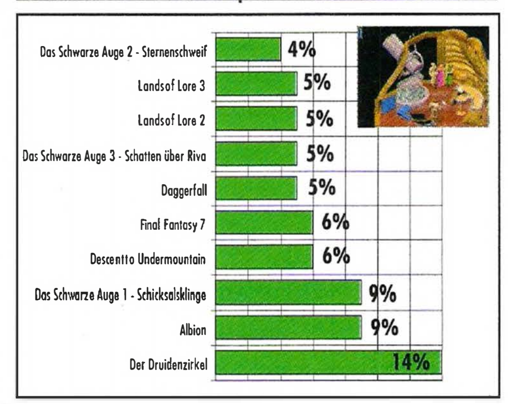
In all den Jahren haben es schwerkalibrige Serien wie *Ultima, Might & Magic* oder *Wizardry* nicht geschafft, aus ihrer angestammten Nische auszubrechen – Rollenspiele waren stets auf eine kleine, anspruchsvolle Zielgruppe zugeschnitten, der Komplexität über alles ging und die sich zur Not auch mit nicht ganz so perfekter Präsentation zufriedengab. Erst mit Blizzards Welterfolg *Diablo* avancierte das Sammeln von Rüstungen, Waffen, Heiltränken und Erfahrungspunkten zum Volkssport, argwöhnisch beäugt von Veteranen. Die *WarCraft* 2-Mannschaft hatte es doch tatsächlich geschafft, die Jagd nach Schätzen und Abenteuern so bildhübsch und einfach bedienbar zu verpacken, daß sich auch Einsteiger zugreifen trauten. Gar groß war die Befriedigung, wenn man allein durch stakkatoartige Mausklicks ganze Horden filigran animierter Skelettkrieger, Zombies und anderer Figuren niederstrecken konnte; immer strapazierfähigere Panzerungen, immer aufregendere Zaubersprüche und schlagkräftigere Schwerter und Äxte (teils sogar mit magischen Eigenschaften) brachten die Augen zum Leuchten – und die Kassen des Handels zum Klingeln. Und wenn dann via Battle.Net auch noch ohne Zusatzgebühr im Internet gewildert werden durfte, war die Glückseligkeit perfekt. Doch die besagten Veteranen des elitären Rollenspieler-Zirkels sträubten sich, das schlichte Geklicke als „richtiges" Rollenspiel anzuerkennen – plötzlich rühmte sich Hinz & Kunz, die Rollenspielerei als neues Lieblingsgenre entdeckt zu haben. Aber: Selbst der verbohrteste Profi muß mittlerweile zugestehen, daß *Diablo* so etwas wie die Initialzündung für die Renaissance eines totgeglaubten Genres darstellte. Wie es derzeit um die Rollenspielwelt bestellt ist, haben wir anhand einer großangelegten

Die zehn beliebtesten Rollenspiele der PC-Games-Leser



Baldur's Gate und Diablo teilen sich die Top-Plazierungen in der Liste der beliebtesten Rollenspiele. Für viel Flair und spielerischen Gehalt wurden Final Fantasy 7 und Might & Magic 6 mit den Plätzen 3 und 4 belohnt.

Die zehn schlechtesten Rollenspiele aus Sicht der PC-Games-Leser



Ausgerechnet drei Titel aus Deutschland wurden von der Leser-Jury zu den schlechtesten Programmen des Genres gekürt: Attic hat es mit Druidenzirkel und Das Schwarze Auge 1 gleich zweimal erwischt, Blue Bytes Albion erreichte einen zweifelhaften zweiten Platz.

Die verbreitesten (Action-)Rollenspiele

Spiel	Anteil
Quest for Glory 5	2 %
Descent to Undermountain	4 %
Return to Krandor	6 %
Wizardry 1-6	8 %
Lands of Lore 3	10 %
Ultima 1-5	13 %
Ultima 6	14 %
Wizardry 7	14 %
Daggerfall	14 %
System Shock	16 %
Silver	16 %
Ultima Underworld 2	17 %
Ultima Underworld 1	17 %
Ultima 7: Serpent Isle	17 %
Fallout 2	17 %
Albion	17 %
Ultima 7: The Black Gate	18 %
Der Druidenzirkel	19 %
Lands of Lore 1	23 %
Might & Magic 1-5	24 %
Stonekeep	25 %
Final Fantasy 7	25 %
Fallout	25 %
Ultima 8: Pagan	32 %
Might & Magic 6	32 %
Lands of Lore 2	39 %
Das Schwarze Auge 1 – Schicksalsklinge	44 %
Das Schwarze Auge 2 – Sternenschweif	47 %
Diablo: Hellfire	48 %
Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva	51 %
Baldur's Gate	55 %
Diablo	80 %

Verkaufsschlager Diablo: Wer sich auch nur einen Funken für Rollenspiele interessiert, ist mit Krieger, Jägerin oder Magier in die Schlacht gegen Overlords und Zombies in die Schlacht gezogen.

Umfrage herausgefunden, die im Mai parallel offline (per Brief) und online (per E-Mail oder) durchgeführt wurde.

In Teufels Namen

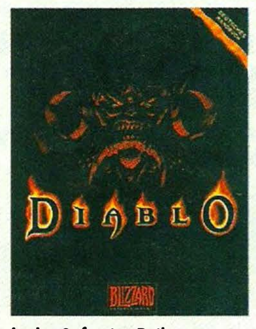
Wie nicht anders zu erwarten, ist das mittlerweile zweieinhalb Jahre alte *Diablo* das am weitesten verbreitete Rollenspiel. 80% aller Befragten haben sich durch die Unterwelt von Tristram gekämpft. Große berühmte Serien wie *Lands of Lore, Might & Magic, Final Fantasy* oder *Ultima* folgen erst mit gebührendem Abstand. Einen Anteil von mehr als 50% verzeichnen ansonsten nur *Baldur's Gate* (kein Wunder bei mehr als 100.000 verkauften Exemplaren allein im deutschsprachigen Raum) und *Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva.* Hinter dem Erfolg der Attic-Produktion steckt kein fauler Zauber, sondern ein sehr günstiger Verkaufspreis von unter 50 Mark, den TopWare Interactive veranschlagt hatte. Zudem fand sich die abschließende Folge der Nordland-Trilogie in der Bestseller-Spielesammlung *Gold Games 2* wieder. Verlassen konnte sich Attic auch auf die vielen Fans des zugrundeliegenden Brettrollenspiels – unter den rund 60%, die bereits mit solchen „Pen & Paper"-Systemen in Berührung gekommen sind, wurde *Das Schwarze Auge* von fast jedem Zweiten genannt. Nur die wenigsten, nämlich rund 10 %, kennen sich in den AD&D-Welten aus, auf denen unter anderem *Baldur's Gate* basiert.

Wo bleibt LMK?

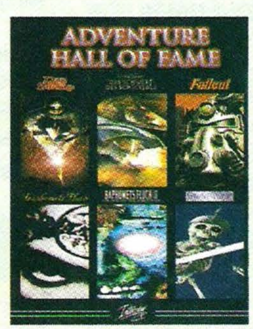
Wer an Echtzeitstrategiespiele denkt, dem fallen auf Anhieb Westwood oder Blizzard ein. Wer an Adventures denkt, denkt an LucasArts. Wenn's um Sportspiele geht, fällt mit 100%iger Sicherheit der Name EA Sports. Und wer an Rollenspiele denkt, der denkt an ... tja, in diesem Genre ist das nicht ganz so eindeutig, wie die Ergebnisse in der Rubrik „Bester Rollenspiel-Hersteller" zeigen. Fast jeder Dritte hat für Interplay gestimmt, die mit satten 30% an Blizzard (18%) vorbeigezogen sind. Fast ebenso populär wie der Zweitplazierte: 3DO – die *Might & Magic*-Serie und der hiesige Ableger des Online-Rollenspiels *Meridian59* machten die Firma auch in Deutschland bekannt. Überraschenderweise folgt Richard Garriotts Firma Origin erst auf dem vierten Platz mit mageren 10%, kaum mehr als die zuletzt etwas glücklosen *Lands of Lore*-Macher von den Westwood Studios oder die schwäbische Firma Attic. Nach dem Weggang von Attic-Mitgründer und Spieldesigner Guido Henkel (der in die USA übergesiedelt ist und dort für Interplay am Rollenspiel *Planescape: Torment* bastelt) ist es um das Unternehmen erstaunlich still geworden: Abgesehen von Krücken wie dem erbärmlichen *Clubmanager 97/98* oder der Schiffahrts-WiSim *Herrscher der Meere* gab es keine Neuheiten mehr aus Albstadt. Derweil wartet die PC-Spielewelt gebannt auf *LMK – Legenden der Magierkriege*, das ebenfalls in der *DSA*-Welt angesiedelt ist. Ersten vollmundigen Versprechungen folgte allerdings eine nun schon

DER PREISWERTE EINSTIEG

Die PC Games-Redaktion hat für Sie eine Reihe lohnenswerter Tiefpreis-Angebote zusammengestellt:



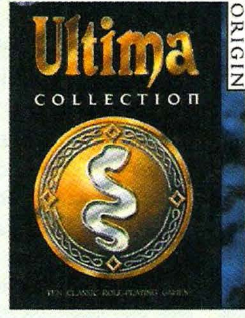
In der Softprice-Reihe von Infogrames dürfen Sie bereits für 30 Mark ein paar Leichen im Keller hinterlassen – Pflichttitel für jede Sammlung.



Interplays Adventure- und Rollenspiele-Paket enthält für 70 Mark neben Baphomets Fluch 1 und 2 auch Fallout und Stonekeep.



Westwoods Edelrollenspiel finden Sie in der Compilation Play the Games Vol. 1 (ca. 70 Mark), separat als Budgettitel kostet Lands of Lore 2 rund 40 Mark.



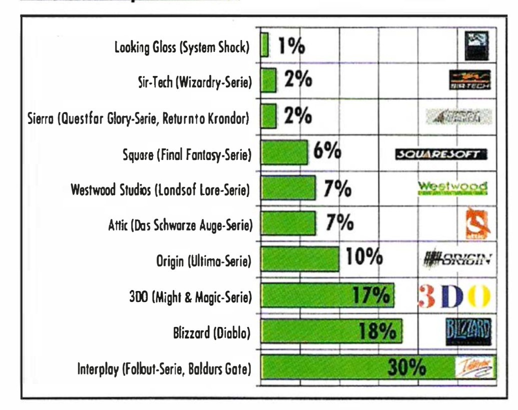
Ein Paket, das Sie für Monate beschäftigen wird – immerhin sind alle acht Ultima-Folgen enthalten, und das für gerade mal 40 Mark.



Ubi Soft bietet die englischen Versionen von Might & Magic 1-5 sowie die deutsche Fassung von Teil 6 in einer Sammlung für 50 Mark an.

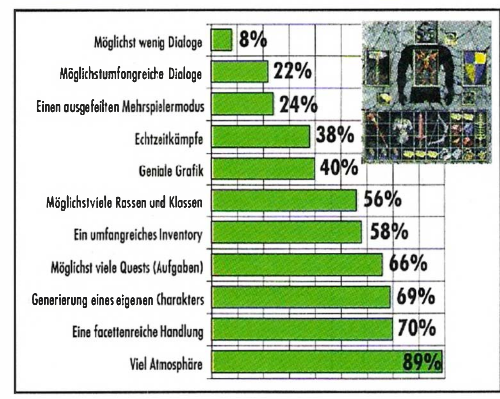


Bester Rollenspiel-Hersteller



Haushoher Sieg für Interplay: Die beiden Fallout-Folgen und der AD&D-Knüller Baldur's Gate haben den finanziell gebeutelten Traditionshersteller an die Spitze katapultiert.

Ein Rollenspiel muß für mich auf jeden Fall haben ...

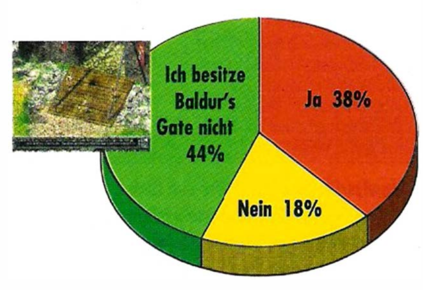


Atmosphäre über alles: Es sind weniger die technischen Finessen, die die Rollenspieler vor den PC locken. Flair, Story, Charaktere und Aufgaben haben einen weitaus höheren Stellenwert.

POSTER

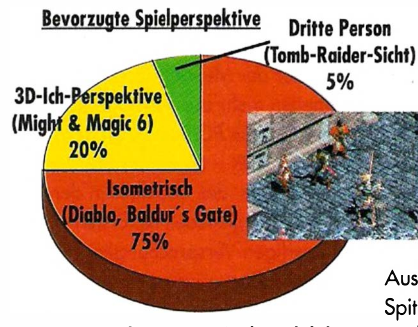
Um Ihnen die Wartezeit auf die Fortsetzung des Blizzard-Rollenspiels zu verkürzen, liegt Ihrer PC Games ein prächtiges *Diablo 2*-Poster im DIN-A2-Format bei. Der Wandschmuck dürfte sicherlich neidische Blicke von Freunden und Kollegen auf sich ziehen.

Werden Sie sich die Mission-CD zu Baldur's Gate zulegen?



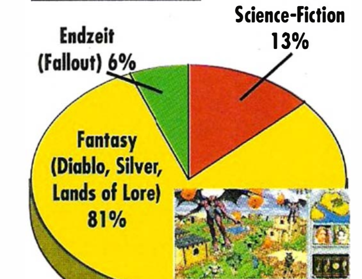
Rund zwei Drittel aller Baldur's Gate-Besitzer planen den Kauf der Zusatz-CD-ROM, die den Spielspaß um rund 20 Stunden verlängert.

Bevorzugte Spielperspektive



PC-Games-Leser mögen's übersichtlich: Von schräg oben lassen sich vor allem Gruppen (siehe Baldur's Gate) angenehmer steuern.

Beliebtestes Ambiente



Nicht ohne Grund dominieren Fantasy-Welten bei den Neuerscheinungen: Nur 19% bevorzugen Science Fiction und Endzeit.

Monate andauernde Funkstille, was das Spiel fast in Vergessenheit geraten ließ.

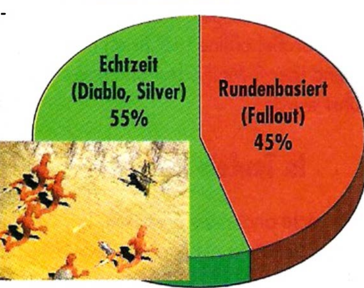
Fantasy am beliebtesten

Lieber Zwergerl, Feen und Zauberer als nukleare Akokalypse, Mutanten und Pumpguns: Daß Fantasy-Themen weitaus gefragter sind (81%) als Endzeit- oder Science-Fiction-Welten (6% bzw. 13%), spiegelt sich auch am Verkaufserfolg einzelner Spiele wieder. *Diablo, Baldur's Gate, Das Schwarze Auge* und *Lands of Lore* gingen wesentlich öfter über den Ladentisch als *Fallout* oder *System Shock*. Bei der Wahl zum besten Rollenspiel konnte sich *Baldur's Gate* mit einer hauchdünnen Differenz von 3% gegen den Blizzard-Kandidaten durchsetzen. Atmosphäre, eine spannende Story, kurzweilige Quests, eine reichhaltige Auswahl an Rassen und Klassen, Spitzen-Grafik, aufreibende Echtzeitkämpfe – all das, worauf Rollenspieler größten Wert legen, bietet *Baldur's Gate* im Überfluß. Kein Wunder also, daß das Spiel auf Anhieb Platz 1 in den Charts rund um den Globus erreichte und zum erfolgreichsten Produkt in der Geschichte von Interplay avancierte. In den Einzelkategorien (Grafik, Story, Atmosphäre etc.) lieferten sich abermals die beiden Publikumslieblinge *Diablo* und *Baldur's Gate* ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen. Noch aufschlußreicher sind allerdings die Resultate auf den nachfolgenden Plätzen, wo *Final Fantasy 7* und *Might & Magic 6* auffielen. Angesichts der Tatsache, daß sich der Infogrames-Titel *Silver* beim Start der Umfrage erst wenige Wochen im Verkauf befand, kassierte es bereits respektable Noten in den Kategorien Hauptfigur, Grafik, Kämpfe und Steuerung. Eines hat die Umfrage mal wieder eindeutig unter Beweis gestellt: Ähnlich wie bei neumodischen Action-Adventures vom Schlage eines *Tomb Raider 3* oder *Dark Project – Der Meisterdieb* wird es immer schwieriger, Spiele in bestimmte Schubladen zu stecken. Rollenspiele wie *Fallout 2* enthalten Elemente aus dem Strategiebereich, während ein Strategiespiel wie *Jagged Alliance 2* auch großen Wert auf die Entwicklung einer Figur legt – eines der Hauptmerkmale jedes zünftigen Rollenspiels. Nicht umsonst wurde zum Beispiel *Jagged Alliance 2* sehr häufig zum Spiel mit der besten Charaktergenerierung oder dem besten Kampfsystem gewählt.

Teurer Spaß: Online zaubern

Während sich Internet-Rollenspiele wie *Ultima Online* (weit über 100.000 registrierte Nutzer) oder *Everquest* (belegte kurzzeitig sogar Platz 1 der US-Verkaufscharts) in den Vereinigten Staaten bereits auf breiter Front durchgesetzt haben, wagen es hierzulande nur einige wenige tausend Unerschütterliche, die Zugangssoftware zu installieren und sich ins internationale Getümmel zu stürzen. Woran liegt's? Jedenfalls nicht an der englischen Sprachbarriere (die nur 4% als hinderlich empfinden) oder gar am mangelnden Interesse (5%). Vielmehr klagen 73% über die bekanntermaßen recht happigen Gebühren, die Telekom, Online-Dien-

Bevorzugter Kampfmodus



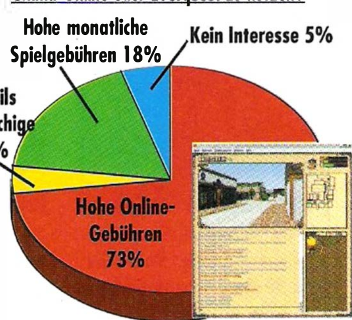
Mehr als die Hälfte gibt den actionreicheren Echtzeitkämpfen den Vorzug.

Sollte jedes Rollenspiel mit 3D-beschleunigter Grafik aufwarten?



Ultima 9, Might & Magic 7, System Shock 2, Vampire, Wizardry 8, Gothic: Ein Großteil der angekündigten Hits setzt bereits 3dfx, Riva TNT & Co. voraus. Selbst Diablo 2 greift auf die Chips zur Darstellung von Spezialeffekten zurück.

Was ist für Sie der größte Hinderungsgrund, um Online-Rollenspiele wie Meridian59, Ultima Online oder Everquest zu nutzen?



Melkkuh Online-Rollenspieler? Provider und Telekom kassieren kräftig ab.



HARDWARE

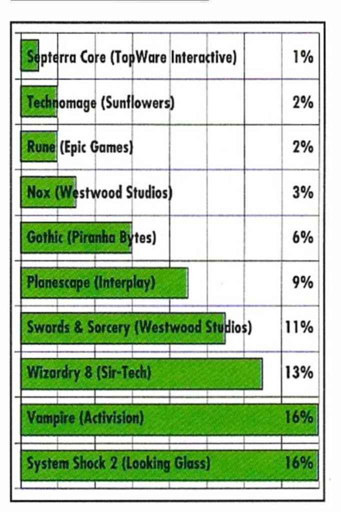
Vielen PC-Spielern reicht bereits ein preiswerter Noname-Rechner, der neben einem Karton Cornflakes und Gurkengläsern im Einkaufswagen landet. Für andere müssen es handverlesene Komponenten sein – der letzte Schrei der Technik ist gerade gut genug. Deshalb wollen wir's von Ihnen mal wieder ganz genau wissen: Beim aktuellen Feedback-Thema „Hardware" dreht sich alles um CPU, RAM, MHz, www und DVD. Wer bei der großen PC-Games Hardware-Umfrage mitmacht, nimmt automatisch an der großen Verlosung von Spielepaketen teil.

Worauf sich die PC-Games-Leser am meisten freuen:



1. Diablo 2 (Blizzard) 70%
2. Baldur's Gate 2 (Interplay) 51%
3. Ultima 9: Ascension (Origin) 35%
4. Might & Magic 7 (3DO) 25%
5. LMK (Infogrames/Attic) 18%

Auf den weiteren Plätzen:

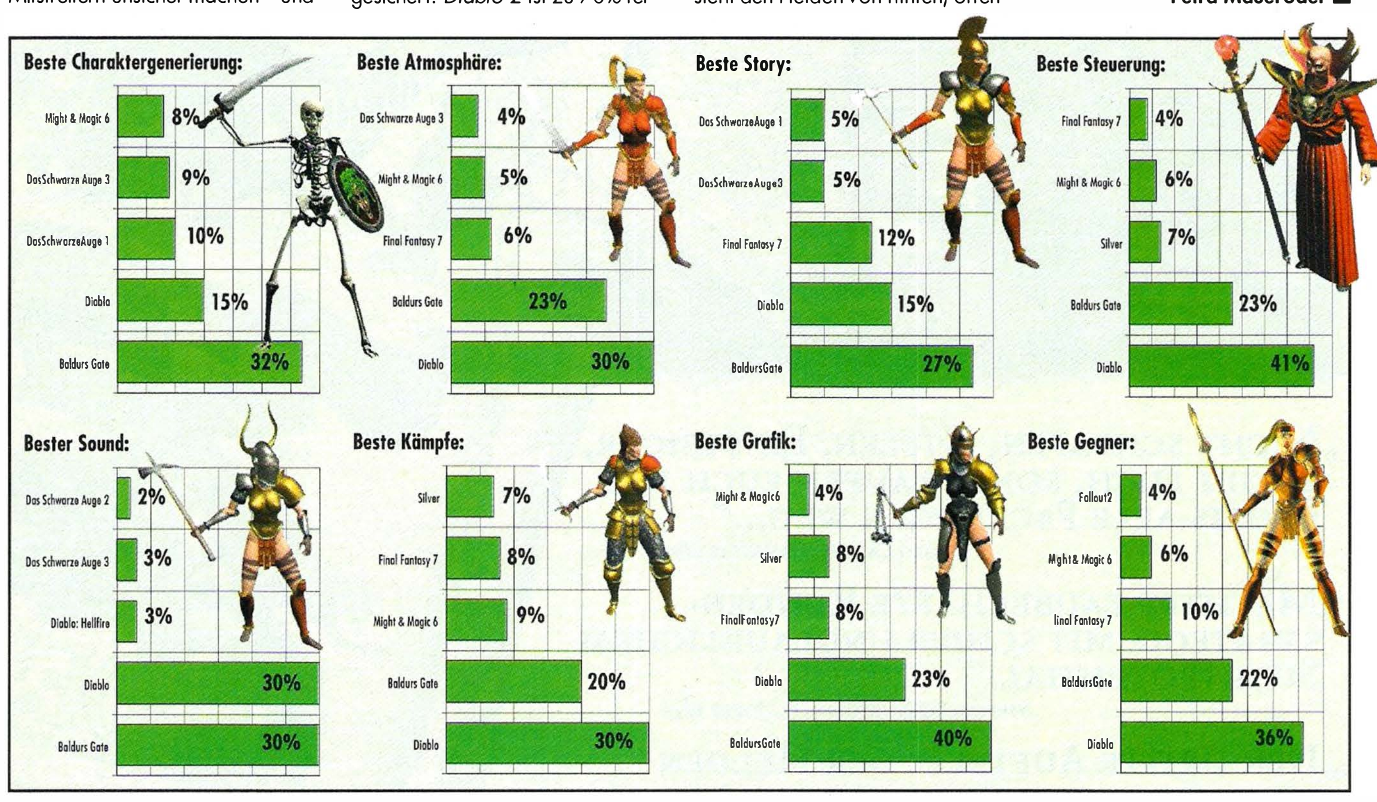


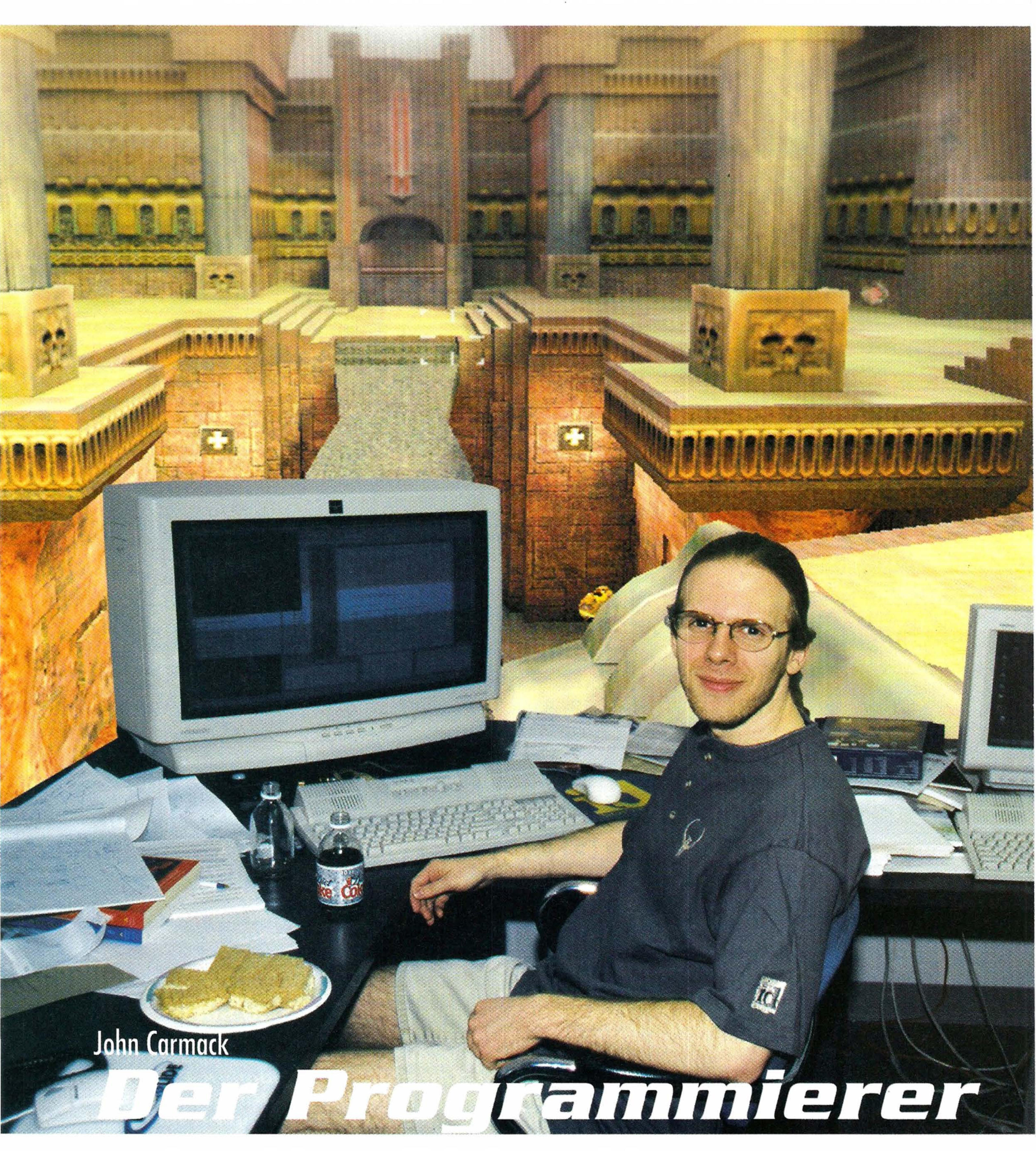
ste und Internet-Provider in Rechnung stellen. Wer am Monatsende die Quittung für nächtelanges Umhermarschieren in schillernder Ritterrüstung präsentiert bekommt, stapft lieber offline durch die Dungeons. Daran ändert auch ein Angebot wie Blizzards Battle.Net nichts, das immerhin von jedem Vierten angesteuert wird: Hier können Sie neben *StarCraft* auch die *Diablo*-Gewölbe zusammen mit Mitstreitern unsicher machen – und zwar ohne zusätzliche Kosten, wie sie unter anderem für *Ultima Online*, *Everquest* oder *Meridian59* anfallen. Licht am Ende des Tunnels: Spätestens dann, wenn die Internet-Zugangsgebühren auf breiter Front sinken, wird es in Europa zunehmend mehr Internetangebote für Rollenspieler geben. Bis dahin bleibt *Meridian59* das einzige komplett ins Deutsche übersetzte Online-Rollenspiel, eigene Server für *Ultima Online* und *Everquest* sind in Vorbereitung.

Ausblick auf 99

Auf absehbare Zeit scheint die Versorgung mit Top-Rollenspielen gesichert: *Diablo 2* ist zu 70% fertiggestellt und dürfte mit etwas Glück noch in diesem Jahrtausend in den Regalen auftauchen. Nach Abschluß der *Baldur's Gate*-Zusatz-CD *Legenden der Schwertküste* (siehe Test in PC Games 6/99) arbeitet das Programmierteam Bioware bereits mit Hochdruck an einer Fortsetzung – parallel zum Nachfolger des Actionshooters MDK. Allerdings erscheint *Baldur's Gate 2* erst im Lauf des nächsten Jahres, genauso wie *Might & Magic 7*. Origins *Ultima 9* wird es aus mehrerlei Gründen schwer haben, wenn man die Resultate der Umfrage zugrunde legt – insbesondere deshalb, weil die dabei verwendete *Tomb Raider*-Perspektive (man sieht den Helden von hinten) offensichtlich keine Akzeptanz beim Publikum findet. Nur 5% bevorzugen diesen Blickwinkel, alle anderen genießen lieber die isometrische Übersicht eines *Diablo* oder *Baldur's Gate*. Immerhin noch 20% können sich für die Ich-Perspektive eines *Might & Magic 6* oder *Lands of Lore 3* erwärmen. Wenn *Ultima 9: Ascension* im Herbst 1999 auf den Markt kommt (immerhin fünf Jahre nach Kapitel 8), wird es sich von der 2D-Konkurrenz vor allem durch die 3D-Karten-Unterstützung abheben: Bei der Darstellung von Zaubersprüchen, Flammen und Explosionen läßt sich das Programm von gängigen 3D-Chipsätzen unterstützen.

Petra Maueröder



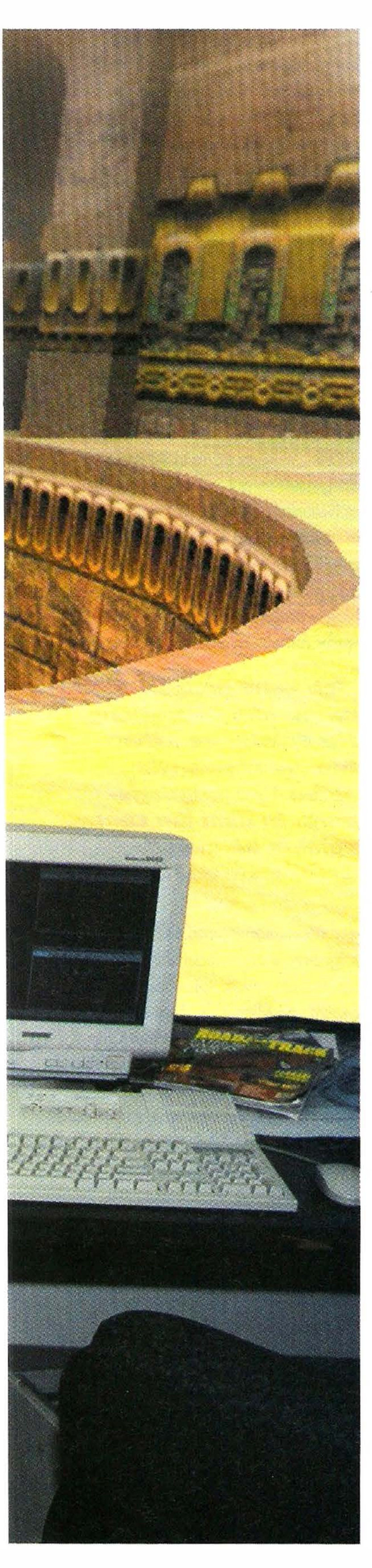


John Carmack

Der Programmierer

In seiner Welt gibt es nur zwei Dinge: Programmieren und Ferraris fahren. John Carmack von id Software ist nicht nur der Meister der 3D-Engines, sondern auch ein gar wunderlicher Geselle. Sein Leben ist das Programmieren, seine einzige Abwechslung das Aufrüsten seiner noblen Sportflitzer. Wir versuchten, tiefere Einblicke in die Persönlichkeit des 3D-Gurus zu erhalten.

Sein Einfluß auf die Welt der Computerspiele ist unübersehbar. Ohne ihn gäbe es kein *Unreal*, kein *Half-Life*, keine indizierten Spiele von id Software und vielleicht noch immer keine 3D-Grafikkarten. Doch im bescheidenen

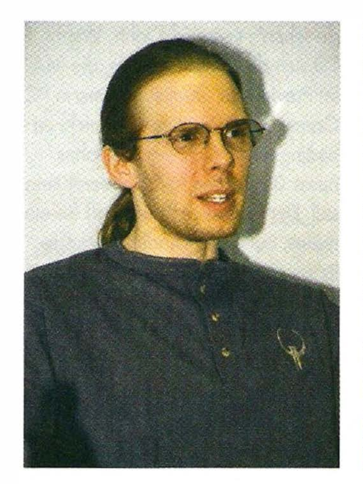


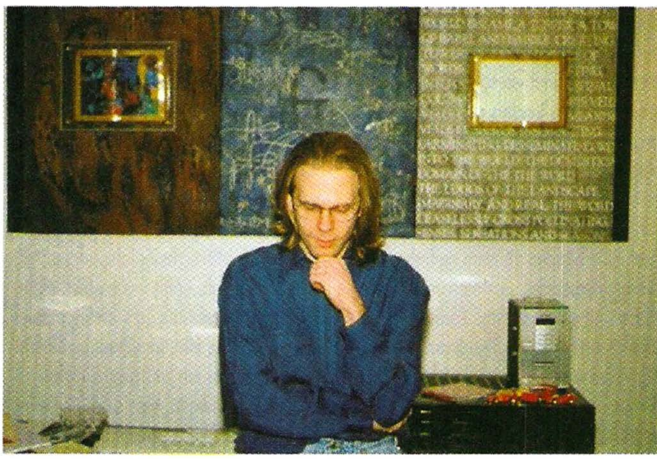
Hauptquartier von id Software in Texas fällt der unscheinbare junge Mann kaum auf. Kaum ist er aus einem seiner Ferraris ausgestiegen, mit denen er täglich zur Arbeit fährt, erinnert er an einen schüchternen, unsicher wirkenden Typen von nebenan. Leicht vornüber gebeugt trippelt er auf dünnen Beinchen durch die Gänge und versucht, den Blick starr auf den Boden gerichtet, niemandem zu nahe zu kommen. Kurz darauf verschwindet er in seinem mit PCs und Monitoren vollgestopften Büro, schließt die Tür und widmet sich wieder seinem geliebten Programmcode. „Ich komme nie zur Ruhe", sagt Carmack über sich. „Ich denke ständig ans Programmieren." Für alles andere nimmt sich der Schöpfer von in Deutschland indizierten Spielen wie *Doom* und *Quake* kaum Zeit, selbst das Essen geschieht nur nebenbei. Computer und Programmiersprachen wie Assembler oder C++ sind seine große Leidenschaft, der er sich mit ganzer Hingabe widmet. John Carmack tut dies nicht zum Selbstzweck; er hat eine Vision, er will die Grafik-Engines für PC-Spiele in eine neue Dimension bringen. In Fachkreisen spricht man von ihm als „besten Spiele-Programmierer weltweit", Firmen wie Apple, 3dfx oder Intel schätzen sein unglaubliches Wissen – und viele Spieler die Produkte aus dem Hause id Software. Was John Carmack über die Grafik in heutigen Spielen denkt und wie er die Zukunft neu gestalten will, erfuhren wir in einem ausführlichen Gespräch mit ihm. Steht die Veröffentlichung eines neuen Spiels aus dem Hause id Software an, horcht nicht nur die Spielergemeinde auf. Auch die Konkurrenz sowie diverse Publisher, die gerne aus Carmacks aktueller 3D-Engine Kapital schlagen wollen, zeigen erste Anzeichen fiebriger Anspannung. Die einen fürchten sich vor der Wahrheit, wenn der Meister aus Texas erneut zeigt, wie weit ihre eigene Technologie von seinem neuen Werk entfernt ist, die anderen reiben sich dagegen die Hände, können sie doch mit einer eingekauften Lizenz den langwierigen und riskanten Weg der Eigenentwicklung sparen.

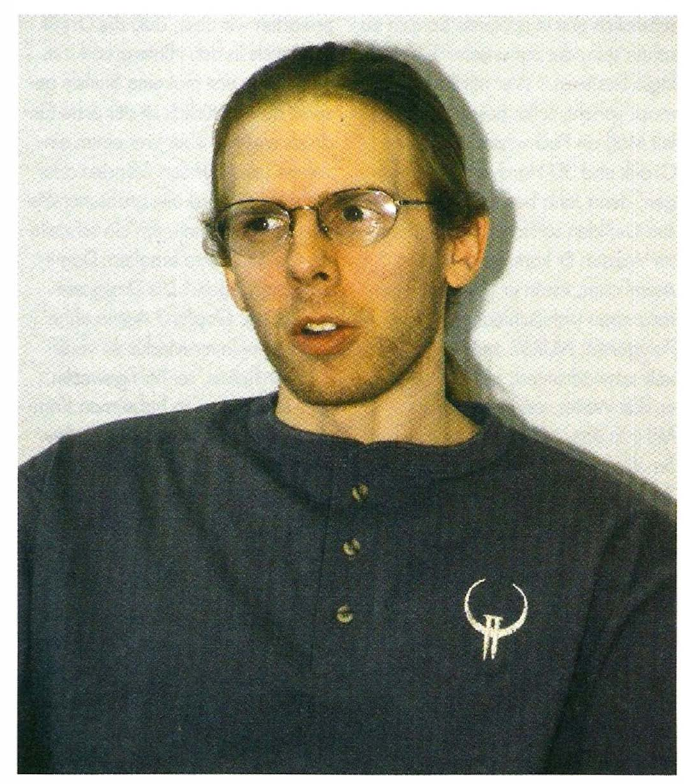
John Carmack selbst geht es weniger um das Spiel und noch viel weniger um das Finanzielle: „Mit jeder neuen Engine entfernen wir Einschränkungen, erhöhen die Flexibilität, geben den Designern mehr Freiheiten. Wir haben immer mehr im Blick als nur ein einzelnes Spiel, denn auf unserer aktuellen Technologie werden sicher ein halbes Dutzend Spiele außer *Quake 3 Arena* basieren. Außerdem richten wir unserer Augenmerk nicht darauf, was genau jetzt gut ist, sondern in den nächsten zwei oder drei Jahren." Ohne arrogant zu klingen, erzählt John begeistert von seinen technologischen Schmankerln, die er in die *Quake 3*-Engine eingebaut hat. Er wirkt dabei wie ein aufgedrehtes Kind, das seiner Mutter die erste selbst angefertigte Zeichnung unter die Nase hält. „Mit vielen der technischen Details bin ich wirklich zufrieden. Was die Grafiktechnologie betrifft, habe ich einiges wirklich sehr gut gemacht, wie zum Beispiel die Beschaffenheit der Oberflächen. Viele der Sachen werden wahrscheinlich erst in späteren Spielen zu sehen sein, die auf unserer Technologie basieren." Wer mit John Carmack spricht, sollte besser ein gerüttelt Maß an Fachwissen über 3D-Grafik und 3D-Hardware mitbringen, denn John bewegt sich in diesen Gefilden so sicher wie ein Fisch im Wasser. Er kommt kaum zum Atemholen, wenn er über die differenzierten Unterschiede zwischen Polygonen, NURBS und Voxels schwadroniert, als sei es das Wetter von gestern. Mit ihm über typische Smalltalk-Themen wie Sport oder TV-Shows zu reden, gleicht dem Versuch, ein Kamel durchs Nadelöhr zu treiben. Doch sobald das Gespräch auf Johns Paradedisziplin 3D-Grafik kommt, merkt man, wie sich plötzlich seine Gedanken überschlagen. Er beendet kaum einen Satz, springt rastlos von einem Thema zum nächsten und würde am liebsten sofort an seinen PC zurückkehren, um neue Routinen auszuprobieren. John gewährte uns bei unserem Besuch einen tiefschürfenden Einblick in die Zukunft der Computerspiele, die sich zumindest optisch deutlich von dem unterscheiden, was heutzutage auf CDs und Festplatten zu finden ist. „Schon mit der *Quake 3*-Engine könnten wir einige wirklich tolle Sachen vollbringen, aber wir müssen noch auf Hardware wie eine ATI Rage Pro Rücksicht nehmen, die einfach nicht genügend Pferdestärken für die Dinge hat, die wir vorhaben. Weihnachten nächstes Jahr werden wir einige wirklich interessante Dinge sehen", verspricht John. Wenn Sie sich die Bilder ansehen, die wir im Preview zu *Quake 3 Arena* in PC Games 5/99 zeigten, wird nicht unbedingt ersichtlich, was an Johns neuer 3D-Engine so Besonderes sein soll. Der Grund dafür ist, daß für ein reines, auf Geschwindigkeit ausgelegtes Multiplayer-Spiel wie *Arena* nicht alle grafischen Finessen verwendet werden können, die für einen Singleplayer-Titel möglich sind. „In einem Solospiel ist es egal, ob die Frame-Rate auf zehn Bilder pro Sekunde fällt, wenn die Optik dafür cool ist. In einem Multiplayer-Spiel erwarten wir aber, daß die Grafik der Levels in den Hintergrund tritt, wenn man erst mal eine Stunde gespielt hat. Natürlich ist der erste Eindruck wichtig, aber wer einen einzelnen Level hundert Stunden oder mehr spielt, wird alle grafischen Details runterschalten, um ein schnelleres Gameplay zu erhalten. Damit muß man leben." Die Designentscheidung, *Quake 3 Arena* ohne Singleplayer-Modus zu veröffentlichen, sei hart gewesen, aber nur so habe man Kompromisse beim Gameplay vermeiden können, erklärt der Meister. John erwartet, daß mit dem ersten Mission-Pack oder Titeln anderer Entwickler die *Quake 3-Engine* ihre Muskeln vollständig spielen lassen kann. „Wir überlassen das lieber anderen Leuten", erklärt er. „Raven beispielsweise arbeitet bereits mit der Engine an einem Singleplayer-Spiel, das grafisch ziemlich spektakulär werden dürfte. Auch all die Leute, die als Hobby mit unseren alten Engines arbeiteten, werden tolle Dinge auf die Beine stellen können, weil wir so viele Einschränkungen beseitigen konnten. Es freut mich als Entwickler besonders, zu sehen, was mit dem Produkt passiert, nachdem es veröffentlicht wurde." John denkt ganz anders als viele seiner Kollegen. Seine größte Motivation ist es, die Arbeit mit seinen Engines immer weiter zu vereinfachen, so daß möglichst viele Leute damit eigene Produkte entwerfen können. „Ich sehe meinen Job darin, eine Umgebung für Spieler zu schaffen, so etwas wie einen Vergnügungspark, in dem die Leute spielen können. Andere designen

„Mit jeder neuen Engine entfernen wir Einschränkungen, erhöhen die Flexibilität, geben den Designern mehr Freiheiten."
John Carmack, Programmierer









Spiele dagegen wie einen Film, in dem es eine feste Anzahl von Attraktionen gibt. Beides funktioniert wunderbar, aber es widerspricht sich irgendwie. Ich bin stolz auf Spiele wie *Half-Life*, die ja auf unserer Vorarbeit beruhen, aber es ist nicht unbedingt das, was ich persönlich mag. Aber andere Leute bei id Software sehen das anders, also kann es gut sein, daß wir nach *Arena* wieder ein Singleplayer-Spiel machen werden." Nicht zuletzt wird diese Entscheidung auch vom kommerziellen Erfolg von *Quake 3 Arena* abhängen – im Falle eines Flops würde auch John einsehen, daß der von ihm erhoffte Weg wohl doch der falsche war. Die aktuelle 3D-Engine von John Carmack ist natürlich längst nicht alles, was der Meister für die Zukunft in petto hat. Bevor er mit *Arena* begann, schloß sich John für eine Woche in ein Hotel in Florida ein und arbeitete an zukunftsweisenden Möglichkeiten, Computergrafik darzustellen. Fünf verschiedene Engines wurden daraufhin von ihm entwickelt, um neue Technologien zu testen. „Optisch entstanden so einige wirklich tolle Sachen", erläutert John, „doch die Engines wären zu langsam, ließe

„Ich arbeite sieben Tage die Woche, aber manchmal teste ich die Leistung meiner Autos."

John Carmack, Programmierer

man sie auf der heutigen Hardware laufen. Für ein Singleplayer-Spiel hätte es noch funktioniert, nicht aber für ein schnelles Deathmatch-Spiel wie *Arena*." Also muß neue Hardware her, die Johns reizvolle Technologien auch umsetzen kann. „Der nächste Schritt ist wohl, daß es keine sich wiederholenden Texturen für die Levels mehr gibt, wenn die Spiele auf DVD erscheinen. Dazu paßt optimal eine Voxel-Engine, mit der man einfach jede Art von Architektur ohne große Probleme erstellen kann. Das Problem ist nur, daß Voxel-Engines – wie sie auch NovaLogics *Comanche* benutzt – nicht von den heute erhältlichen 3D-Grafikkarten beschleunigt werden können, sondern nur den Hauptprozessor belasten. Dadurch verliert man auch die tollen Filtereffekte, die solche 3D-Karten beherrschen." John versucht daher, die Grafikchips-Hersteller davon zu überzeugen, die nächste Generation der Hardware-Beschleuniger als Geometrie-Beschleuniger auszurichten. Das bedeutet, daß diese neuen Karten den Hauptprozessor beim Berechnen der aufwendigen Voxel-Architektur entscheidend entlasten könnten. „Was wir jetzt haben, ist keine einmalige 3D-Engine, aber die praktischste. Wir leben im Goldenen Zeitalter der Polygon-Engines. Derzeit bin ich auf einem Kreuzzug, um die nächste Generation der 3D-Beschleuniger ins Leben zu rufen. Auch die Softwareschnittstellen wie OpenGL oder DirectX sind derzeit nicht in der Lage, bessere 3D-Engines zu unterstützen. Als die ersten 3D-Chips auftauchten, befürchteten viele, daß dadurch die kreative Freiheit von Programmierern, Grafikern und Designern eingeschränkt würde. Dem war aber nicht so, weil die Leute schnell gemerkt haben, daß sie durch das Kombinieren verschiedener Effekte einen neuen, einzigartigen Look schaffen konnten. An dieser Stelle stecken wir fest. Mit den aktuellen Schnittstellen ist es nicht möglich, mit geometrischen Formen zu experimentieren." Auf den Punkt gebracht, will John Carmack einfach nur eine neue Generation von 3D-Chips, die das Berechnen von Voxels beschleunigen, sowie eine bessere Version von DirectX oder OpenGL, die das Experimentieren mit verschiedenen Effekten für die Darstellung der Voxel ermöglicht. Das Ergebnis dürfen Sie sich ruhig als atemberaubend vorstellen: Spiele wie *Comanche*, *Delta Force* oder auch *Blade Runner* von Westwood, die alle die Voxel-Technologie benutzen, würden dann in Echtzeit dargestellt so gut aussehen wie die aufwendig gerenderten Intros, die in vielen Spielen zu finden sind. Es ist allerdings wahrscheinlich, daß nächstes Jahr – wie so oft in der Hardwaregeschichte – jeder Hersteller mit einem eigenen System auf

„Ich sehe meinen Job darin, eine Umgebung für Spieler zu schaffen, so etwas wie einen Vergnügungspark, in dem die Leute spielen können."

John Carmack, Programmierer

den Markt kommt und sich das erfolgreichste erst wieder mühsam durchsetzen muß. John hofft auf die Macht von Microsoft: „Das Schlimmste wäre, wenn sie von jedem Chip ein tolles Feature nehmen und in ein neues DirectX stecken würden. Ich hoffe, daß ich sie überzeugen kann, eine Schnittstelle zu schaffen, mit der die für Spiele wichtigen Sonderfälle wie Architektur und die Animation von Zweibeinern unter einen Hut gebracht werden." Und was macht John, wenn er mal nicht arbeitet? „Ich arbeite sieben Tage die Woche, aber manchmal teste ich die Leistung meiner Autos", gesteht er. John Carmack ließ bereits aus fünf seiner Ferraris die letzten Reserven herauskitzeln, ganz wie er seine 3D-Engines ausreizt. Sein Spitzenmodell, ein Ferrari F50, wurde für knapp 200.000 Dollar Aufpreis ohne Rücksicht auf Verluste auf brachiale 718 PS hochgerüstet – Carmack ist damit immer noch nicht zufrieden. Er will mit dem F50 die 200-Meilen-pro-Stunde-Mauer durchbrechen, bevor er sich einer neuen Engine widmet ...

Florian Stangl ■

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 19

Geburtswehen

Der April dieses Jahres war zweifellos der hektischste, den Lionhead in seiner zweijährigen Geschichte je erlebte. In wenigen Wochen würden wir das Spiel gerne auf der E3 vorstellen – immerhin die wichtigste aller Messen, die sich den Computerspielen widmen.

LIONHEAD

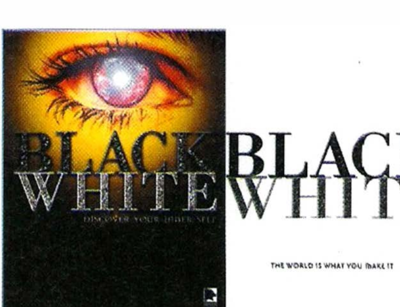
Entwickler, Publisher, Einzelhändler, Hersteller und Journalisten fliegen Jahr für Jahr von jedem Ende des Globus in die USA, um drei Tage lang Spiele, Geschäftsabschlüsse und Parties zu feiern. Die Veranstaltung ist derart wichtig geworden, daß sich sogar Berühmtheiten aus fremden Bereichen ein Stelldichein geben. Letztes Jahr war Bruce Willis zu sehen, der seinen Film *Armageddon* vorstellen wollte. Die B-52s spielten auf der Nintendo-Party auf. Und dieses Jahr kommt angeblich David Bowie.

Die E3 ist eine reine Handelsmesse, für Entwickler wie Lionhead stellt sie daher harte Arbeit dar. Eine positive Reaktion des Publikums auf die aktuellen Projekte ist unverzichtbar, um den Publishern zu beweisen, daß sie sich einmal zu erfolgreichen Spielen mausern werden. Eine negative Reaktion kann ohne weiteres dazu führen, daß ein Projekt sofort abgebrochen werden muß. Also arbeitete das ganze Lionhead-Team pausenlos daran, so viele Features wie möglich zu kombinieren, um eine würdige E3-Version zu erstellen. Flüssige Bewegungen im dreidimensionalen Raum, Landschaftsdetails wie Wasserfälle, verschiedenste Gesichtsausdrücke der großen Kreaturen, KI-Routinen und Features wie unser objektspezifisches 3D-Klangsystem – all dies wird speziell für die E3-Version von *Black & White* aufeinander abgestimmt.

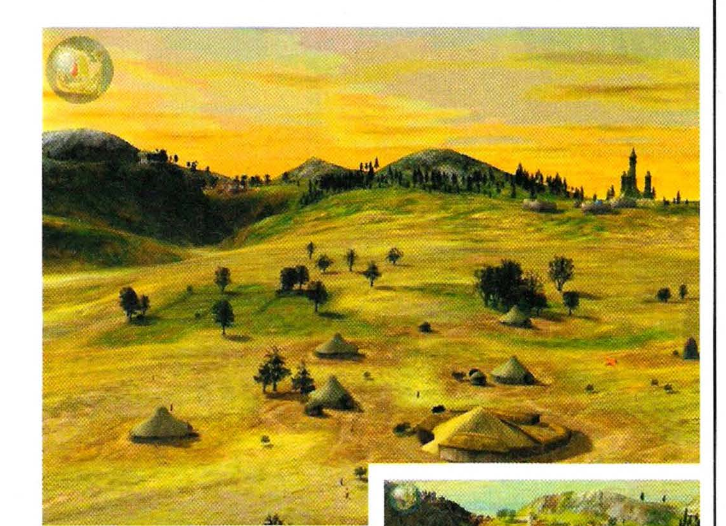
Mitte April hatten wir unsere erste Gelegenheit, die E3-Version an einem größeren Publikum zu testen. Peter Molyneux präsentierte *Black & White* in einem dicht gefüllten Saal im BAFTA Princess Anne Theatre. Die BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) ist eine renommierte Organisation, die das britische Äquivalent zum Oscar an Kino- und Fernsehfilme verleiht. Letztes Jahr wurde eine neue Kategorie eingeführt, die auf Interaktive Unterhaltung beschränkt ist. Peter sollte als Mitglied einen Vortrag über sein aktuelles Projekt halten. Und so kam es, daß wir alle in das BAFTA-Büro nach Piccadilly (London) pilgerten, um Peters Einmann-Show zu beobachten. Mit gedrückten Daumen saßen wir da, als Black & White startete und die Intro-Grafik auf eine riesigen Filmleinwand warf. Auf dieser Entwicklungsstufe war ein Absturz der Demo eigentlich unvermeidbar. Wir wußten das. Peter wußte das. Aber viele der 270 Journalisten, Filmemacher und TV-Produzenten im Publikum kamen nicht aus der Spieleindustrie. Sie waren es gewohnt, daß bei diesen Veranstaltungen alles wie am Schnürchen klappt.

Peter erklärte die Grundlagen des Spiels. „... Hier ist eine Welt in perfekter Harmonie. Dörfer werden von kleinen Menschen bevölkert, die ihrer täglichen Arbeit nachgehen. Sehen Sie, hier geht einer angeln. Und dieser hier sammelt Nahrung. Alles ist harmonisch, bis etwas geschieht, was ihre Welt für immer verändern wird. SIE betreten das Spiel." Er führte Jean Claudes und Scawens 3D-Engine vor, zoomte sanft von einem Apfel in einem Vorratsgefäß in die lichten Höhen oberhalb der Wolkendecke heraus. Kein Programmabsturz. Dann zeigte er, wie man die Dorfbewohner überzeugen kann, den Spieler zu vergöttern und ihn so mit Zaubersprüchen zu versorgen. Er belohnte sein Volk mit einem Geschenk, indem er einen weißen Ball auf ein nahegelegenes Feld fallen ließ. Dann begann er, die Kreatur zu beschreiben. „In *Black & White* können Sie jedes lebendige Wesen aus der Welt herausnehmen und in einen Stall sperren. Dann beginnt es zu wachsen ..." Indem Peter einen Editor aufrief, ließ er einen Affen auf King-Kong-Größe anwachsen. Das erste, was er in der vormals friedlichen Welt tat, war, in das Dorf zu stolpern, einen Bewohner zu packen und ihn aufzuessen. „Nun", rief Peter „bei dieser Gelegenheit sollte man der Kreatur beibringen, daß das Essen von Dorfbewohnern keine besonders gute Idee ist. Wie bei einem richtigen Haustier – oder sogar einem Kind – macht man dies durch Belohnung und Bestrafung."

Er bewegte die Maus schnell seitlich über den Kopf des Affen. Der handförmige Mauscursor packte die arme Kreatur, warf ihn nach hinten und verursachte einen schmerzhaften Ausdruck in seinem Gesicht. Das Publikum war entzückt. Peter schickte den Affen von dem Dorf weg. Er kam an dem Feld vorbei, auf das vor einiger Zeit der Ball geworfen wurde. Eine kleine Gruppe von Dorfbewohnern hatte den Ball gefunden und trat



Sieben der insgesamt fünfzehn Vorschläge, die uns Electronic Arts' Verpackungsdesigner für die Schachtel von Black & White gemacht haben.



Auf diesem Screenshot werden die Größe und der Detailreichtum der Landschaften deutlich.

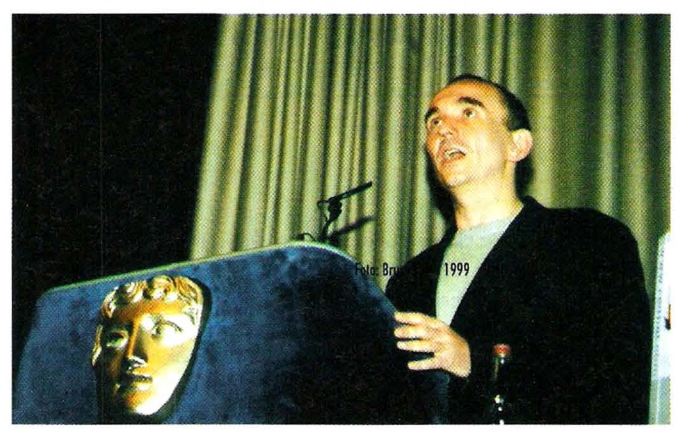


Der Wasserfall wurde speziell für die E3-Version des Spiels entwickelt und sieht dementsprechend unfertig aus.

ihn umher. Sie hatten das Fußballspiel „erfunden". Der letzte Teil der Vorführung demonstrierte den Einsatz einiger Zaubersprüche: einen Blitz, einen Feuerball, eine Schutzkuppel, die sich über dem Dorf ausbreitete und – als abschließendes Sahnehäubchen – einen Erdgeist, der einen Wald anpflanzte. Applaus erhob sich, als Peter das Programm verließ und die Fragen des Publikums beantwortete. Das Timing war perfekt. Niemand bemerkte, daß sich der Affe beim Versuch, um ein Gebäude herumzulaufen und gleichzeitig einem Baum aus dem Weg zu gehen, in einer Endlosschleife verfangen hatte. Der Rest des Programms war abgestürzt. Aber die Demoversion lief 35 Minuten ohne ein einziges Problem. Und – obwohl es auf die Größe von vier Bettlaken vergrössert wurde – es sah phantastisch aus. Kein einziger Pixelblock war zu entdecken ...

Was wir auf der E3 außerdem zeigen können, wird die Spieleschachtel sein. Gestern besuchte uns eine Gruppe begabter Verpackungsdesigner von Electronic Arts, die uns 15 verschiedene Konzepte für die Schachtel vorstellte. Wie man sich vorstellen kann, löste dies regelrechte Krawalle aus. Jede Verpackung fand ihre Fürsprecher und ihre Gegner. Es ist eine schöne Kollektion mit einigen genialen Ideen. Die Designer hatten beispielsweise eine Grafik von M.C. Escher gefunden, in der schwarzweiße Engel und Teufel ineinander verschlungen waren – eine perfekte Darstellung des Spielprinzips „Gut gegen Böse". Einige Designs sind schlicht und elegant, andere „springen in das Gesicht" des Käufers. Einige unserer Favoriten sind hier abgebildet. Welches der Designs das Rennen gemacht hat, wird aber nicht verraten ...

Steve Jackson ■



Peter Molyneux präsentiert Black & White der British Academy of Film & Television Arts.

HARDWARE ZUBEHÖR

Thilo Bayer über dreidimensionale Alleingänge

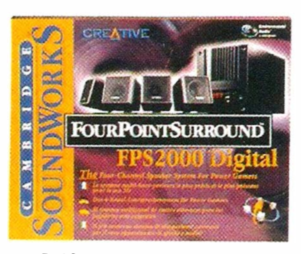
Standards sind eine feine Sache. Da macht es sich der Betriebssystem-Gigant Microsoft zur heiligen Pflicht, eine Multimedia-Schnittstelle für alle in die Welt zu setzen. DirectX nennt man den weltoffenen 3D-Botschafter, der die undankbare Aufgabe hat, alle Insellösungen unter einen Hut zu bringen. Und nach langen Jahren der Entbehrungen und vielen Umbaumaßnahmen sind sogar die Spieleentwickler von der DirectX-Vorteilhaftigkeit überzeugt. 3D-Spiele sprießen allerorten aus dem Boden, die mit Sound-, Grafik- und Eingabemethoden in DirectX-Manier ausgestattet sind. Doch halt! Schon ziehen erste kleine Wolken auf, die diese Idylle der Verständigung bedrohen. DirectX-6-Texturkompression, Environmental Mapped Bump Mapping und Direct X7 Transformation & Lighting heißen die Störenfriede. Warum diese Segnungen Unruhe stiften, fragen Sie? Weil jeweils genau EIN Grafikchip-Hersteller vollmundig verkündet, diese Techniken zu unterstützen. Die Folgen? Was ursprünglich als umfassender Standard konzipiert wurde, endet nun in Teilen als werbeträchtiger Alleingang. Der Spieler daheim wird mit nichtssagenden Fremdwörtern geködert und der Spieleentwickler wird sich dreimal überlegen, ob er auf eine 3D-Technik mit schwacher Hardware-Basis zurückgreifen möchte.



Ein eingebauter Bewegungsmelder macht Mauskugel und -pad für die IntelliMouse Explorer überflüssig.

FPS2000 Digital

Und es tönt aus allen Ecken

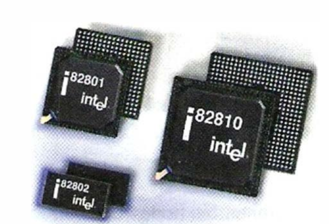


Das FPS2000-Boxensystem sorgt in Kombination mit der Sound Blaster Live! für klaren Surround-Sound.

Von der Creative Labs-Tochterfirma Cambridge SoundWorks kommt das neue Boxensystem Four Point Surround FPS2000. Es besteht aus vier kleinen Hochtönern (je sieben Watt RMS) und einem Subwoofer (mit 25 Watt RMS Endstufe). Über zwei Stereo-Klinkeneingänge sowie einen digitalen Mini-DIN-Stecker kann das System mit Soundinformationen versorgt werden, während die Lautstärke über einen separaten Regler eingestellt wird. Das FPS2000 kostet 399 Mark.
Info: Creative Labs, 089-9579081 (www.soundblaster.com)

Celeron 466 und Intel 810

Frischer Wind bei Intel



Der neue Motherboard-Chipsatz Intel 810 hat einen eigenen Grafikchip gleich im Handgepäck.

Neben den Grafikchipsätzen Intel752 und Intel754 stellte Intel im April zwei weitere interessante Hardwareprodukte vor. Intels Einstiegs-CPU Celeron erstrahlt mittlerweile im 466-MHz-Gewand und hat damit höhere Taktfrequenzen als der schnellste Pentium II. Er wird voraussichtlich nur in PPGA-Form (Plastic Pin Grid Array) erscheinen und damit ein Motherboard auf Sockel-370-Basis benötigen. Der Intel 810 ist hingegen ein brandneuer Motherboard-Chipsatz, der verschiedene Neuerungen beinhaltet. Zum einen verfügt er über einen integrierten Grafikchip (Intel740), zum anderen sorgt er dank der Accelerated-Hub-Architektur für eine deutlich schnellere Kommunikation mit wichtigen System-Komponenten. So umgeht diese Technik den PCI-Bus, um mit Festplatte, Soundkarte oder Modem zu kommunizieren. In einer aufgebohrten DC100-Version bekommt der integrierte Intel740 einen Bildspeicher von 4 MByte spendiert, was die Spielegeschwindigkeit erhöht.
Info: Intel, www.intel.com

Stealth III S540

Der Savage4-Beitrag von Diamond

Ab Mitte Mai startet Diamond seine 3D-Einsteiger-Offensive mit der dritten Stealth-Variante. Die S540 hat den Savage4 Pro+ mit 125/143 MHz (Chip/Speicher) für 3D-Arbeiten verpflichtet und als wichtigstes 3D-Feature die S3 Texture Compression im Handgepäck. Weitere Produkt-Highlights sind 32 MB SDRAM und ein 300-MHz-RAM-DAC für hohe Refreshraten. Wie die 3D Blaster Savage4 von Creative Labs agiert die Stealth III mit Investitionskosten von 250 Mark als Preisbrecher. Ob sie in puncto 3D-Geschwindigkeit und Treiberstabilität an die Voodoo3 2000 heranreicht, wird ein Test in der nächsten Ausgabe zeigen.
Info: Diamond, 08151-266330 (www.diamondmm.de)



Mit 250 Mark Antrittsgeld greift die Stealth III direkt die Voodoo3 2000 an.

Cyber Drive DM822D

Flinke Datendreher im Doppelpack

Das Laufwerk DM822D von Cyber Drive liest DVDs mit fünffacher DVD-Geschwindigkeit, also mit 6,75 MByte in der Sekunde. Im normalen CD-ROM-Modus liest es die Silberlinge mit 24xCD-ROM Geschwindigkeit, d. h. mit ungefähr 3,6 MByte/Sek. Neben Treibern für DOS und Windows liegt dem DVD-Laufwerk auch ein Audiokabel für den Anschluß an eine Soundkarte bei. Das DM822D ist ab sofort im Handel erhältlich und kostet 199 Mark. Das 40xCD-ROM-Laufwerk kostet mit gleicher Ausstattung nur 79 Mark.
Info: Cyber Drive, 02102-3800-60 (www.cyber drive.de)

Mit dem DM822D und einem Software-Player können Sie DVD-Filme am PC anschauen.

IntelliMouse Explorer

Neue Visionen aus Redmond

Microsoft hat seine eigenen Vorstellungen von der Nagerzukunft, wie eine Präsentation auf der COMDEX deutlich machte. Die IntelliMouse Explorer verzichtet zukünftig auf Mauspad und Mausball und bedient sich stattdessen einer optisch arbeitenden Sensortechnologie namens IntelliEye. Diese tastet mit Hilfe eines speziellen Prozessors bis zu 1.500 mal pro Sekunde die Bewegungsveränderungen der Maus ab und sorgt damit für extrem hohe Präzision. Dadurch soll die neue Maus auf thereotisch jeder Unterlage ihr Unwesen treiben können. Zwei zusätzliche Tasten, die an der Seite angebracht sind, stehen neben dem bekannten Wheel für Programmierübungen bereit. Ab September soll die IntelliMouse Explorer in USB- und PS/2-Ausführung erscheinen. Voraussichtlicher Preis: ca. 170 Mark.
Info: Microsoft, www.microsoft.com

Guillemot Soundsystem

Klangvolles Duett aus Frankreich

Im Komplettpaket bietet Guillemot nun Boxen und Soundkarte an. Das Maxi-Booster-640-Boxenpaar hat ein resonanzarmes Holzgehäuse, Kalottenhochtöner, Regler für Höhen, Bässe, Lautstärke und verfügt über 40 Watt Effektivleistung. Die PCI-Soundkarte Maxi Sound 128 verwendet den Yamaha-YMF724-Chip und ist kompatibel zu SB Pro, General MIDI, DirectSound3D, A3D 1.0 und Sensaura3D. Das Audio-Kombipaket kostet 229 Mark und ist ab Mitte Mai im Handel erhältlich.
Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)



Da gibt's was auf die Ohren: Mit Soundkarte kostet das Boxenpaar von Guillemot gerade einmal 229 Mark.

GS Gun System

Die nackte PC-Kanone von Act Labs

Bisher sorgten Spiele-Knarren nur im Automaten- und Konsolenbereich für zusätzlichen Realismus. Nach dem Willen von Act Labs sollen nun auch die PC-Benutzer den virtuellen Waffenschein erhalten. Das GS Gun System besteht aus zwei metallisch schimmernden Schießprügeln, einem Hand-Controller sowie einer holsterähnlichen Ablagestation. Den Schießstand können ein bis zwei Spieler betreten und dabei bis zu zwei Meter vom Monitor entfernt stehen. Act Labs will auf jeden Fall die Spielegenres Action-Adventure und Jagdsimulationen abdecken und eng mit den Entwicklern zusammenarbeiten. Ob die Schießeisen auch für reine 3D-Shooter geeignet sind, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Das Gun System wird im Herbst erscheinen und zwischen 150 und 200 Mark kosten.
Info: Act Labs, www.actlab.com



Schießübungen am Spiele-Schreibtisch? Mit dem GS Gun System von Act Labs kein Problem.

TELEGRAMM

+++ Das Networking Easy Pack von Genius gibt es nun mit einem neuen Softwarebundle. Das 180 Mark teure Komplett-Paket besteht aus zwei Netzwerkkarten (davon ein HUB), fünf Metern Kabel und den Spielen Half-Life (deutsch) und *Viper Racing*.
Info: Genius, 02173-9743-21 (www.genius.kye.de)

+++ Thrustmaster rundet sein Lenkrad-Angebot mit dem Formula Charger nach unten ab. Der Einsteiger-Steuermann kommt ohne Pedale aus und verfügt über zwei Hebel am Lenker für Gas- und Bremsvorgänge. Der Preis wird voraussichtlich bei knapp über 100 Mark liegen.
Außerdem wird Thrustmaster seine USB-Ambitionen verstärken und zu diesem Zweck mehrere USB-Hub-Varianten veröffentlichen. Diese erhöhen die Anzahl an verfügbaren USB-Anschlüssen.
Info: Thrustmaster, 02732-791845 (www.thrustmaster.com) +++

3D-Comeback: Matrox Millennium G400

Qualitätsarbeit



Auf der CeBIT sorgte Matrox für reichlich Aufsehen unter den Journalisten. Nur wenige Besucher hatten erwartet, daß der neue Rechenkünstler G400 derart erstaunliche Grafikqualitäten offenbaren könnte. In unserem brandheißen Preview erfahren Sie, ob neben der reichhaltigen 3D-Effektsammlung auch die Geschwindigkeit stimmt.



Während die ersten Voodoo3- und TNT2-Karten bereits im Laden stehen, basteln die Matrox-Techniker noch auf Hochtouren am neuen Chip-Flaggschiff G400. Um Ihnen einen ersten Vorgeschmack auf den spielerischen Nährwert geben zu können, haben wir unsere Testrechner mit einem Previewboard ausgerüstet. Dabei stand uns eine Millennium G400 mit 16 MByte SDRAM zur Verfügung.

Der 16 MByte große SGRAM-Bildspeicher wird mit 166 MHz betrieben.

Der eigentliche 3D-Chip arbeitet mit 125 MHz und wird passiv gekühlt.

Ausgepackt

Wie die übrige Kartenkonkurrenz bietet auch Matrox ab Juni zwei verschiedene Chipvarianten an, die sich hauptsächlich durch die Taktfrequenz unterscheiden. Als erstes geht der normale G400 mit 125/166 MHz (Chip/Speicher) an den Start, der im Endkundenbereich auf der Millennium G400 verbaut wird. Anschließend schiebt Matrox die Millennium G400 MAX nach, die mit 166/200 MHz rechnet und mit dem gleichnamigen Chip bewaffnet ist. Die genauen Unterschiede zwischen den Platinen finden Sie in der Übersichtstabelle. Generell läßt sich festhalten, daß die Geschwindigkeitsdifferenzen zwischen den Chips erst auf schnellen Rechnersystemen (Minimum: PII 300) und in extrem hohen Auflösungen bzw. Farbtiefen spielerische Auswirkungen haben. Beiden Millenniums gemeinsam ist eine lange Featuresliste, die von Fachbegriffen wie Vibrant Color Quality2, Environment Mapped Bump Mapping oder DualHead Display bevölkert wird. Das DualHead Display leitet sich aus der Tatsache ab, daß die Millennium zwei Monitorausgänge bzw -Controller hat. Mit anderen Worten: An einer einzigen Karte lassen sich zwei Monitore gleichzeitig betreiben. Alternativ sorgt der zweite Ausgang über ein Y-Kabel auch dafür, daß der Spieler auf dem Fernseher zocken kann. Durch das DualHead Display kann der Anwender jetzt endlich seinen alten 14- oder 15-Zöller wieder aus der Mottenkiste holen und sinnvoll einsetzen. Im Spielebereich sind die Multi-Monitor-Einsätze zwar noch dünn gesät, mit dem *Flight Simulator 98* oder dem *Combat Flight Simulator* von Microsoft sind sie jedoch schon Realität.

Oberflächlich

Das zweite herausragende G400-Feature betrifft das in DirectX 6 verwendete Environment Mapped Bump Mapping (EMBM). Nur der G400 unterstützt dieses Feature bisher offiziell, alle anderen Chips berechnen lediglich die Standardvariante (Embossing). Dank Bump Mapping sollen aus flachen Spieleumgebungen blühende Landschaften mit „fühlbaren" Oberflächenstrukturen werden. Bis heute sah die Spieleunterstützung aber mager aus; lediglich *Robo Rumble* (Glide) und *Speed Busters* schmückten sich damit. 1999 wird Bump Mapping aber zahlreiche Top-Titel verschönern. *Descent 3, Drakan, Black & White, Expendable, Slave Zero, Dark Reign 2, Battlezone 2, ShadowMan* und *Messiah* sind einige Beispiele, die sich von dieser Technik realistischere Spieleumgebungen versprechen. Die Unterschiede zwischen Embossing und EMBM sind schnell erklärt: Während ersteres einfach zwei Texturen (normale Textur plus Graustufentextur) übereinanderblendet, benötigt EMBM gleich drei Texturen – eine normale Textur plus Graustufentextur plus Umgebungstextur. Screenshots können diesen Effekt nur schwer einfangen, da EMBM seine Vorteile vor allem bei bewegten Bildern wie animierten Wellenbewegungen oder wechselnden Lichteinflüssen ausspielen kann. Gibt es denn Chips, die überhaupt kein Bump Mapping können? Eigentlich nicht. Selbst „betagte" 3D-Chips wie Riva128, Intel740, Savage3D oder Matrox G200 können das Embossing berechnen, obwohl sie für diesen Vorgang zwei Durchgänge benötigen. Alle Vertreter der neuen Grafikkarten-Generation (Rage 128, G400, V3, Savage4, TNT2) sowie TNT und Voodoo2 haben zwei Textureinheiten bzw. Zeichenmaschinerien, so daß sie nur

VERSIONEN

Die G400-Varianten im Überblick:

Karte	Mill. G400	Mill. G400 MAX
Chiptakt	125 MHz	166 MHz
Speicher	16 MB SG	32 MB SG
Speichertakt	166 MHz	200 MHz
RAMDAC	300 MHz	360 MHz
Preis (ca.)	DM 400,-	DM 600,-

So echt kann Wasser wirken. Nur schade, daß Expendable durch seine Gegnermassen dem Spieler kaum die Zeit läßt, die famose Landschaft zu bestaunen.

BM-SPIELE



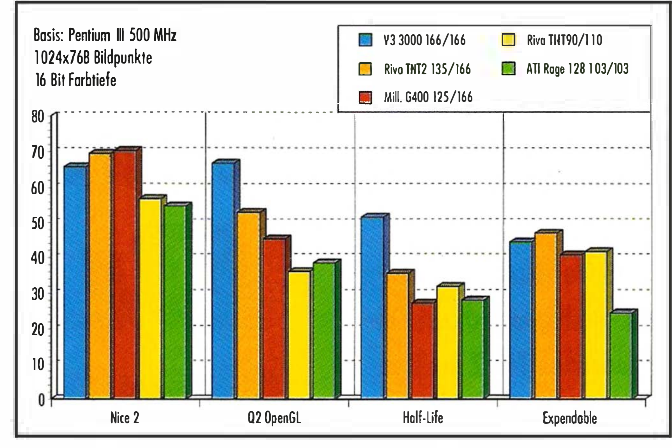
Was Sie schon immer über Spiele mit Bump Mapping wissen wollten, aber nie zu fragen wagten. Hier eine Übersicht mit aktuellen und angekündigten BM-Titeln:

Titel	Publisher
Speed Busters	Ubi Soft
Descent 3	Interplay
Drakan	Psygnosis
Rally Masters	Gremlin
Expendable	Rage
Black&White	Lionhead
Vampire	Activision
Messiah	Interplay
Battlezone 2	Activision
Dark Reign 2	Activision
Hostile Waters	Rage
ShadowMan	Acclaim

einen Zyklus für die Berechnung benötigen.

G400 in Action

Alle G400-Karten werden mit der bewährten Matrox-PowerDesk-Software ausgestattet, die spärliche 3D-Einstellungen beinhaltet und die Programmierung des Monitors zuläßt. In unserer Treiberversion war leider kein Schalter für die vertikale Synchronisation zwischen Grafikkarte und Monitor vorhanden; Matrox liefert diesen Geschwindigkeitsaspekt aber voraussichtlich mit einem eigenen Utility nach. Aus den Messungen mit unseren Direct3D-Spielen (*Expendable, Nice 2*) kann man deutlich erkennen, daß die G400 nicht weit entfernt von V3 3000 und TNT2 liegt. Während der Umstieg auf hohe Auflösungen vergleichsweise starke Geschwindigkeitsverluste zur Folge hatte, meisterte die Testplatine den 32-Bit-Modus mit Bravour. Wie die Rage Fury verlor die Millennium in 1.280x1.024 Bildpunkten lediglich 30 Prozent an Geschwindigkeit beim speicherintensiven Umstieg von 16 auf 32 Bit, was



Gerade bei Direct3D-Spielen hält das G400-Previewboard hervorragend mit und liegt in Nice 2 sogar knapp vor einer normalen TNT2. Unter OpenGL bestehen jedoch noch Geschwindigkeits- und Qualitätsdefizite.

für eine 16-MB-Karte erstaunlich ist. Unter OpenGL (*Q2* und *Half-Life*) kam ein vollwertiger Beta-Treiber (ICD) zum Einsatz. Während die Spielgeschwindigkeit recht ordentlich war, zeigte er noch deutliche Qualitätsprobleme. Um das Environment Mapped Bump Mapping in der Praxis auszutesten, stand uns eine Spezialversion von *Drakan* zur Verfügung. Besonders angetan waren wir von den animierten Wellenbewegungen des Flusses, der die ansonsten recht eckige Landschaft deutlich aufwertete. Auch *Expendable* demonstrierte in einer angepaßten Demo, daß sich Bump-Mapping-Effekte als 3D-Blendwerk eignen. Mit der Reviewversion von *Expendable* konnten wir diese Effektkulisse leider nicht nachstellen. Die einzige Hürde für den Erfolg der Millennium-Karten könnte der Preis sein, der im Moment bei 400 (G400) und 600 Mark (G400 MAX) liegt. Außerdem war der Sockel-7-Auftritt ziemlich wackelig, was aber durchaus am Treiber liegen kann.

Thilo Bayer ■

STATEMENT

Obwohl weder Hard- noch Software vollendet waren, kann man Matrox schon jetzt gratulieren. Daß der G400 in der Qualitätsabteilung punkten würde, hat angesichts der G200-Leistungen in der Vergangenheit wohl keiner angezweifelt. Die eigentliche Überraschung ist, daß Matrox bei den bisherigen Schwächen 3D-Geschwindigkeit und OpenGL-Unterstützung endlich zulegen kann. Damit stellt wahrscheinlich schon der G400 eine gute Alternative zu TNT2 und Savage4 dar; die MAX-Variante dürfte sogar TNT Ultra und V3 3000/3500 gefährden. Die Hauptinnovationen Bump Mapping und DualHead Display sind dabei eher nette Zusatzgimmicks, da sie in der Spielepraxis erst einmal keine große Rolle spielen. Insgesamt ein sehr gelungener 3D-Auftritt, der Matrox wieder ins Geschwindigkeitsrennen zurückbringt.

Shootout: Viper V770 Ultra und Maxi Gamer Xentor

Dynamit im Duett

Nach der Erazor III trafen zwei weitere finale Beschleuniger auf TNT2-Basis im Labor ein. Guillemot schickt seine Maxi Gamer Xentor mit dem normalen TNT2 ins Rennen. Diamond versorgte uns dagegen mit einer TNT2-Platine, die den sagenumwobenen Ultra-Chip beherbergt. Kann 3dfx den Geschwindigkeitsthron halten?



Obwohl ursprünglich der April angepeilt war, kommen die ersten TNT2-Platinen nun doch erst im Mai oder sogar Juni in die Händlerregale. In vorderster Front steht die Maxi Gamer Xentor von Guillemot, die uns sogar schon in einer schicken Verkaufsverpackung zuging. Kurz darauf werden alle anderen TNT2-Anbieter nachziehen, wobei die Ultra-Varianten etwas später als die Standardversionen kommen dürften.

Hintergründiges

Die aktuell ausgelieferten TNT2-Treiber basieren meist auf den Referenztreibern von nVidia mit Versionsnummer 1.15 oder 1.25. Diese sind vollständig kompatibel zu den Detonatortreibern des Riva TNT und laufen deshalb auch sehr stabil. Im Internet schwirren jedoch schon nicht freigegebene Referenztreiber mit Versionsnummer 1.70 aufwärts herum, die teilweise auch schon für Tests auf diversen Websites verwendet wurden. Diese Treiber sind auch nach unseren Messungen enorm schnell, weisen aber sichtbare Qualitätsnachteile auf. Aus diesem Grund können wir von deren Verwendung nur abraten und haben sie deshalb auch nicht auf die Heft-CD gepackt. Erst wenn nVidia oder der Grafikkarten-Hersteller finale Treiberversionen veröffentlichen, sollten Sie ihr TNT2-Board damit ausstatten. Die TNT2-Welt wird im übrigen in zwei Hälften aufgeteilt. Auf der einen Seite steht der Standard-TNT2-Chip, der von Haus aus mit 125 MHz arbeitet und normalerweise auf 150 MHz schnellen Arbeitsspeicher zugreift. Auf der anderen Seite macht der TNT2-Ultra die 3D-Gegend unsicher, indem er mit 150 MHz rechnet und auf 183 MHz flotten RAM zugreifen kann. Die im Internet aufgetauchten Previews mit 183/200 MHz schnellen TNT2-Ultra-Karten entbehren also eines gewissen Realitätssinns, da bisher kein Hersteller eine Karte standardmäßig mit diesen Werten ausliefert.

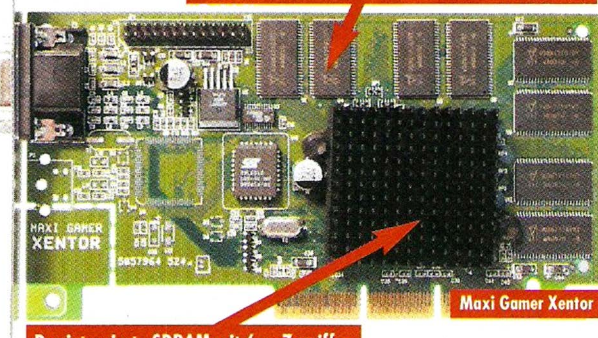


Der SDRAM mit 5,5 ns Zugriffszeit erreicht 183 MHz Taktfrequenz.

Damit der TNT2-Ultra-Chip nicht ins Schwitzen kommt, hat Diamond ihm einen Aktivkühler spendiert.

Viper V770 Ultra

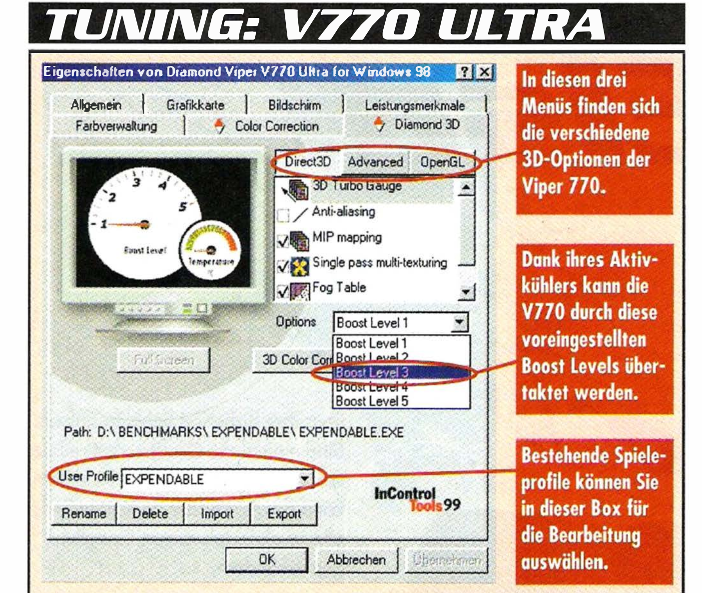
Auch Diamond (08151-266330) macht hier keine Ausnahme und bringt seine Viper V770 Ultra mit 150/183 MHz ins Rennen um den Geschwindigkeitsthron; die normale V770 arbeitet entsprechend mit 125/150 MHz. Preislich gesehen liegt das neue Aushängeschild von Diamond bei 459 Mark; Spielebundles stehen noch nicht fest. Der wesentliche Unterschied zwischen den TNT2-Varianten besteht in den Taktfrequenzen von Chip und Speicher und dem verwendeten SDRAM. Beiden Karten liegen die InControl Tools 99 bei, mit denen der Anwender diverse Einstellungen an seinem Beschleuniger-Liebling vornehmen kann. Diamond verabschiedet sich mit diesem Utility von globalen 3D-Einstellungen für alle Spiele und liefert stattdessen die Möglichkeit, jeden einzelnen Titel zu justieren. Dazu muß man das jeweilige Spiel einmal starten, woraufhin die InControl Tools ein Profil im Diamond-3D-Menü erstellen. Dieses Profil kann der Anwender bearbeiten. Danach wird es dann automatisch bei jedem Spielstart aktiviert. Das Sahnehäubchen der Ultravariante ist ein zusätzlicher Menüpunkt namens 3D Turbo Gauge. Dahinter verbirgt sich ein Overclocking-Utility, das die stufenweise Übertaktung bis 183/200 MHz erlaubt. Laut Diamond beeinträchtigt dieser Schalter die fünf Jahre dauernde Garantie nicht. Leider funktionierte das Utility bei unserer Treiberversion offensichtlich nicht. Per PowerStrip ließ sich die Viper aber problemlos auf 175/193 hochschrauben. In der Spielepraxis bestätigte die V770 Ultra unsere bisher gewonnenen TNT2-Erkenntnisse. Die stärksten Auftritte hatte die Viper in Direct3D-Spielen, in hohen Auf-



Der TNT2 arbeitet mit 135 MHz und wird durch einen passiven Kühlkörper vor Überhitzung geschützt.

Der integrierte SDRAM mit 6 ns Zugriffszeit erlaubt eine Frequenz von 166 MHz.

TUNING: V770 ULTRA





Expendable bietet an jeder Ecke grafische Leckerbissen in Perfektion. Das Direct3D-Spiel läuft gerade auf TNT2-Karten beeindruckend schnell.

lösungen und auf einem schnellen Intel-Rechner. Gerade eine TNT Ultra ist besonders CPU-abhängig und kann die zusätzlichen MHz erst ab einem Pentium II 350 aufwärts richtig zur Geltung bringen. Im Bereich Bildqualität in 16 und 32 Bit läßt die Viper dank sehr stabil laufender Treiber nichts anbrennen. Doch auch die gewaltige Rechenpower der Karte kann nicht verhindern, daß die Performance in 32 Bit und mit AMD-Rechnern eher enttäuschend ausfällt.

Maxi Gamer Xentor

Der erste TNT2-Beschleuniger von Guillemot (0211-338000) baut auf einen mit 135 MHz getakteten Chip sowie 16 MByte SDRAM (166 MHz). Ausstattungspluspunkte sucht man bei der Xentor vergebens; dafür kostet sie aber auch nur 280 Mark. Das Softwarebundle umfaßt Treiber, Spieledemos und einen Software-DVD-Player. Erst bei der Xentor 32 rüstet Guillemot auf und liefert 32 MByte SGRAM, TNT2 Ultra sowie einen TV-Ausgang. Die im Karton mitgelieferten Treiber entsprechen den Referenztreibern des Chipherstellers mit Versionsnummer 4.11.01.0125; bei unserem Preview in PCG 6/99 konnten wir mit wesentlich fortgeschritteneren Treibern benchmarken. Sie bieten die gleichen 3D-Optionen wie die aktuellen Detonator-Treiber und laufen auch mit TNT-Karten. Um die für die 3D-Geschwindigkeit wichtige vertikale Synchronisation auszuschalten, müssen Sie entweder PowerStrip installieren oder den im Tips&Tricks-Artikel beschriebenen Trick anwenden. Wie nicht anders erwartet, konnte sich die Xentor vor allem bei reinen Direct3D-Spielen und auf unserem Pentium-III-System sehr gut in Szene setzen. Einerseits brachten die zusätzlichen MHz nur geringe Geschwindigkeitsvorteile gegenüber der Erazor III, auf der anderen Seite fiel die Beschränkung auf 16 MByte RAM erst bei einer Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten (32 Bit) negativ auf. Ansonsten gelten die gleichen Erkenntnisse, die wir letzte Ausgabe schon mit der Erazor III gewonnen haben. An Pluspunkten sind die 3D-Bildqualität und die hohe Geschwindigkeit bis 1.280x 1.024 (16 Bit) erwähnenswert. Eher negativ ist die AMD-Unterstützung und der Performanceverlust beim Übergang von 16 auf 32 Bit Farbtiefe. Darüber hinaus kann die Wärmeentwicklung der Karte bei schlecht belüfteten PCs zu Problemen führen. Außerdem setzte die Xentor den schnellen Neustart von Windows außer Gefecht, was auf einen IRQ-Fehler zurückzuführen ist.

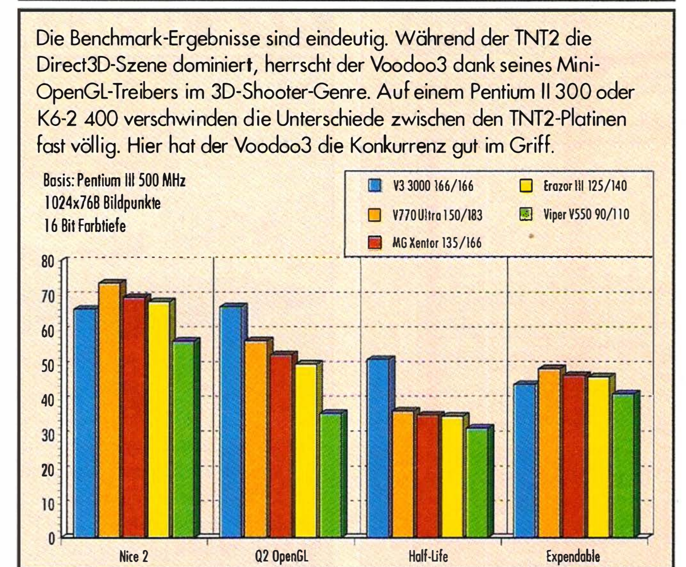
Thilo Bayer ■

STATEMENT

Ohne jetzt undankbar zu sein: Ich habe mir vom Frequenzmonster TNT2 Ultra etwas mehr Geschwindigkeit versprochen. Schon die Xentor war trotz höherer Taktfrequenz (135/166 gegen 125/140 MHz) kaum schneller als die Erazor III. Ein ähnliches Bild ergibt sich mit der Viper, die zwar meßbar schneller ist als eine Standard-TNT2 (bis zu 10% auf einem PIII 500), aber keine Performancebäume ausreißen kann. Selbst das Hochtakten auf Maximalwerte bringt nur bei einigen Spielen (*Q2*, *Incoming*) leichte Vorteile. Unter Direct3D dagegen ist die Viper V770 ultraschnell und läßt hier den V3 3000 hinter sich. Alles in allem ist die Viper – trotz der Kritikpunkte – jedem ambitionierten Zocker mit einer High-End-CPU ans Herz zu legen. Der sparbewußte Spieler erhält mit dem Preisknüller Xentor eine gute TNT2-Alternative.

SPEED: RIVA TNT2

Die Benchmark-Ergebnisse sind eindeutig. Während der TNT2 die Direct3D-Szene dominiert, herrscht der Voodoo3 dank seines Mini-OpenGL-Treibers im 3D-Shooter-Genre. Auf einem Pentium II 300 oder K6-2 400 verschwinden die Unterschiede zwischen den TNT2-Platinen fast völlig. Hier hat der Voodoo3 die Konkurrenz gut im Griff.



RANKING

Maxi Gamer Xentor	
Ausstattung	78%
Features	88%
Performance	83%
Wertung	**83%**
Hersteller	Guillemot
Preis	DM 280,-

STÄRKEN
Niedriger Preis, D3D-Speed, hoher Speichertakt

SCHWÄCHEN
AMD-Support, 32-Bit-Speed, Wärmeentwicklung

RANKING

Viper V770 Ultra	
Ausstattung	88%
Features	90%
Performance	88%
Wertung	**90%**
Hersteller	Diamond
Preis	DM 459,-

STÄRKEN
Speed in Direct3D, 32 MByte RAM, Riva TNT2 Ultra

SCHWÄCHEN
Schlechter AMD-Support im Treiber, 32-Bit-Speed

AWARD PC Games CD & Mag

Fernsehtest: Elsa 3D Revelator

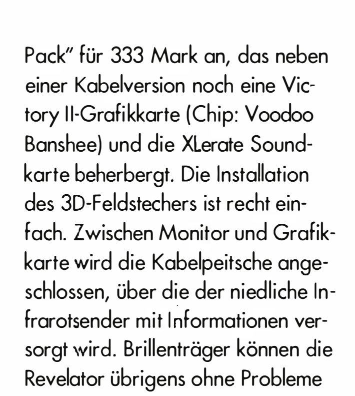
Brille: Elsa.

Saßen Sie schon mal mit einer albern aussehenden Papierbrille in einem 3D-Kino? Nein? Dann können Sie sich ab heute den Weg sparen. Elsa hat seit Mai ein Virtual-Reality-Nasenfahrrad im Programm, das die Ära des 3D-Heimkinos einläutet. Folgen Sie uns auf einem adrenalinhaltigen Trip durch dreidimensionale Spielelandschaften.

Metabyte hat mit der WickedVision-Brille die Pflicht absolviert (PCG 12/98), nun vollführt Elsa mit der 3D Revelator die Kür. So lautet das Fazit im direkten Vergleich der 3D-Brillen-Kandidaten. Dank dem neuesten Produkt aus der Grafikabteilung von Elsa ist Lara Croft wirklich zum Greifen nahe.

Brillenetui

Die 3D Revelator gibt sich auf der Ausstattungsseite sparsam – im Karton finden Sie die Brille, einen Infrarotsender und eine Kabelpeitsche für die Monitor-Connection. In dieser Ausführung kostet das Fern-Glas 150 Mark, die Kabelversion liegt 50 Mark günstiger. Sie kann im Gegensatz zur Infrarotversion nur telefonisch (0241-6065112) oder per Internet (www.elsa.de) bestellt werden. Beim Kauf der blanken Brille sollten Sie zuerst unsere Checkliste prüfen, die alle Voraussetzungen enthält. Elsa bietet über den MediaMarkt auch das "Power-Pack" für 333 Mark an, das neben einer Kabelversion noch eine Victory II-Grafikkarte (Chip: Voodoo Banshee) und die XLerate Soundkarte beherbergt. Die Installation des 3D-Feldstechers ist recht einfach. Zwischen Monitor und Grafikkarte wird die Kabelpeitsche angeschlossen, über die der niedliche Infrarotsender mit Informationen versorgt wird. Brillenträger können die Revelator übrigens ohne Probleme über ihre bisherige Sehhilfe stülpen. Sind einmal die Grafikkartentreiber von der mitgelieferten CD installiert, kann der Anwender im Kartenmenü alle revelatorrelevanten Einstellungen verändern.



Die eigentliche 3D-Brille weist starke Ähnlichkeiten mit der Variante von Wicked3D auf. Deutlich verbessert ist die Benutzerführung und die praktische Umsetzung im Spiel.

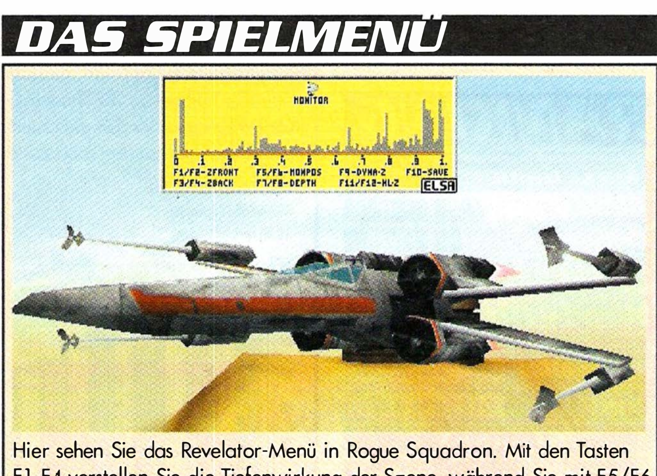
Fortschritt durch Technik?

Bei der Stereoskopdarstellung im Spiel verwendet der Revelator-Treiber die Bildwiederholrate des Windows-Desktops. Um also in allen Spieleauflösungen eine möglichst flimmerfreie Darstellung zu erreichen, müssen Sie die entsprechende Desktopfrequenz auf 100-120 Hertz einstellen. Auf der Heft-CD finden Sie das Tool "MultiRes" von Entech, das Ihnen beim Wechsel zwischen Frequenzen und Auflösungen hilft. Damit Sie die Frequenz-Fähigkeiten Ihres Monitor wirklich ausreizen, sollte der passende Monitortreiber installiert sein, da der Standardtreiber von Windows nur niedrige Wiederholraten erlaubt. Für einen guten Stereoskop-Effekt sollten Sie im übrigen mindestens einen 17-Zoll-Monitor besitzen, da kleinere Flim-

DAS GRAFIKMENÜ



DAS SPIELMENÜ



Hier sehen Sie das Revelator-Menü in Rogue Squadron. Mit den Tasten F1-F4 verstellen Sie die Tiefenwirkung der Szene, während Sie mit F5/F6 den X-Wing aus dem Monitor hinaus- oder hineinziehen können. Die wichtigsten Funktionstasten sind jedoch F7 und F8, weil Sie damit die Stärke des gesamten Stereoeffekts einstellen.



REVELATOR-THEORIE



Wenn jedes Auge mit einem nur leicht veränderten Bild konfrontiert wird, entsteht uns der Eindruck von räumlicher Tiefe. Durch ausgeklügelte Treiber werden diese Bilder bis zu 60 Mal pro Sekunde für das linke und rechte Auge berechnet und dargestellt. Ist gerade das Bild für das linke Auge auf dem Monitor, so dunkelt die Revelator das rechte Auge ab – und umgekehrt. Dieser Wechsel zwischen linkem und rechtem Bild geschieht so schnell, daß der Anwender gar nicht merkt, daß er einer Illusion erliegt.

merkisten ein dünnes 3D-Gefühl vermitteln. Auf Spieleseite werden momentan nur Direct3D-Titel unterstützt; OpenGL könnte aber ebenfalls integriert werden.

3D-Sehtest

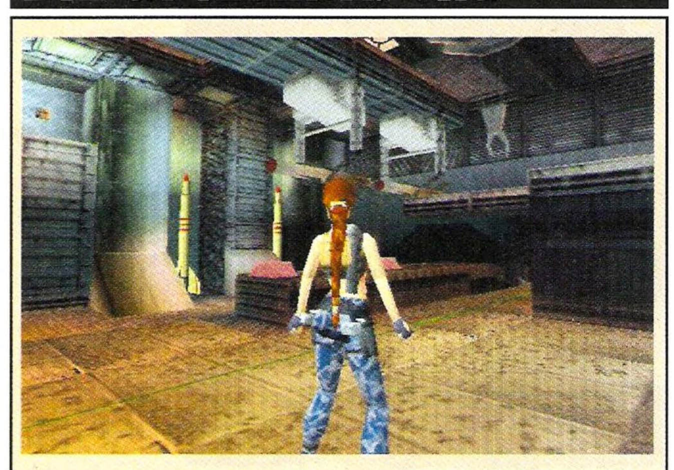
In der Praxis zeigten fast alle getesteten Spiele überzeugende Tiefeneffekte. Im Todessterngraben fliegen Ihnen die Geschütztürme im wahrsten Sinne um die Ohren und in Tomb Raider III geht man mit Lara Croft auf "Tiefsehforschung" – so real scheint das Ganze. Bei Titeln wie NHL 99 und Need for Speed III wird sogar das animierte Spielmenü in drei Dimensionen dargestellt. Lediglich bei Kings Quest und X-Wing Alliance fielen kleinere Überblendfehler in den 2D-Menüs auf. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß nicht alle Spiele gleichermaßen gut für den Einsatz mit der Revelator bestimmt sind. Das liegt zum einen an der Tatsache, daß manche Titel nur wenige Tiefeninformationen verwalten und deshalb "platt" wirken. Außerdem sorgt der zusätzliche 3D-Kick bei Spielen der Marke Forsaken schon nach wenigen Minuten für ein flaues Gefühl im Magen. Wer im übrigen die günstigere Kabelversion ersteht, muß mit kleineren Handicaps leben. So schränkt das Kabel die Bewegungsfreiheit etwas ein. Darüber hinaus können nur vier Gläser-Paare gleichzeitig angeschlossen werden. Mit der Infrarot-Version können beliebig viele Spieler mit Ihrer batteriebetriebenen Brille den Monitor bestaunen.

Mit Taktgefühl

Einen wichtigen Punkt haben wir bisher aus dem Spiel gelassen: die Auswirkungen der Brille auf die 3D-Geschwindigkeit. Diese wird im wesentlichen durch die Zusammenarbeit zwischen Revelatortreiber, CPU und Grafikkarte bestimmt. Die Hardware-Redaktion testete das futuristische Kassengestell deshalb mit der Erazor III (Chip: Riva TNT2) und der Victory II (Chip: Voodoo Banshee) auf einem Pentium III 500. Nach zahlreichen Testdurchläufen mit verschiedenen Direct3D-Benchmarks (u.a. Nice 2, Incoming) kamen wir zu dem Schluß, daß die Victory II nur in 640x480 Bildpunkten wirklich zu empfehlen ist. In höheren Auflösungen sinkt der Spielespaß rapide ab, da die Polygone äußerst langsam über den Monitor flimmern. Selbst bei deaktiviertem Stereotreiber (siehe Extrakasten „Grafikmenü") liegt die 3D-Performance deutlich unter den Werten, die mit einem Banshee-Referenztreiber von 3dfx zu erreichen sind. Hier muß Elsa auf jeden Fall noch am Treiber feilen. Deutlich besser schneidet die Erazor III ab, die den Stereotreiber-Nachteil durch ihre Rechenpower in Grenzen halten kann. Hier sorgt auch noch eine Auflösung von 1024x768 Bildpunkten in 16 Bit Farbtiefe für Spielespaß, wobei Sie sich den 32-Bit-Modus aus Geschwindigkeits- und Qualitätsgründen aber getrost schenken können.

Thilo Bayer/Bernd Holtmann ■

DIE SPIELEPRAXIS



Mit welchen Spielen macht die 3D Revelator die beste Figur? Wir schickten einige Direct3D-Spiele durch den Stereoskop-Parcours und bewerteten Ihre 3D-Tauglichkeit. Das Fazit: Grafisch wenig aufregende Spiele wie Rogue Squadron oder Tomb Raider III werden zu neuem 3D-Leben erweckt.

Name	Hersteller	3D-Tauglichkeit
Actua Soccer 3	Gremlin	befriedigend
FIFA 99	EA Sports	sehr gut
Forsaken	Acclaim	gut
Half Life	Sierra	gut
NFS III	Electronic Arts	gut
Kings Quest 7	Sierra	befriedigend
NHL 99	EA Sports	gut
Rogue Squadron	LucasArts	sehr gut
Rollcage	Psygnosis	befriedigend
Tomb Raider III	Eidos Interactive	gut
Unreal	GT Interactive	sehr gut
X-Wing Alliance	LucasArts	gut

CHECKLISTE

Welche Voraussetzungen müssen Sie erfüllen, um das futuristische Kassengestell aus dem Hause Elsa benutzen zu können? Wir haben verglichen.

- ☑ Grafikkarte des Typs Elsa Erazor II, Erazor III, Victory II oder Winner II
- ☑ Monitor, der mindestens 800x600 Bildpunkte mit 120 Hz Wiederholfrequenz darstellen kann
- ☑ Monitor mit Hilfe der richtigen „Inf"-Datei vom Hersteller installieren
- ☑ Victory II/Erazor II: aktuellste Treiber mit integrierter Revelator-Software
- ☑ Spiele mit Direct3D als 3D-Schnittstelle
- ☑ ein gewisses Maß an Schwindelfreiheit

STATEMENT

Mit einem lachenden und weinenden Auge blicke ich auf das fantastische Nasenfahrrad vor mir. Auf der einen Seite hinterläßt die Brille einen tiefen Eindruck und macht reichlich Spaß. Auf der anderen Seite denke ich an die umfangreichen Hard- und Softwarevoraussetzungen und an die dumpfe Flauheit nach einer längeren Revelator-Partie. Ja, die Revelator ist eine zweischneidige Brille. Im Zusammenspiel mit einer Victory II ist sie zumindest in 800x600 Bildpunkten ziemlich langsam und deshalb nur bedingt zu empfehlen. Steckt allerdings eine Erazor II/III im PC, ist mit einer brauchbaren CPU für flüssigen 3D-Spielspaß gesorgt. Insofern bezieht sich die Gesamtwertung in erster Linie auf die Erazor-Revelator-Kombination.

RANKING

3D Revelator

Ausstattung	78%
Software	84%
Performance	86%
Wertung	**85%**
Hersteller	Elsa
Preis	ca. DM 99,-/149,-

STÄRKEN
Realistischer 3D-Effekt, moderater Preis, Technik

SCHWÄCHEN
Hardware-Voraussetzungen Dauerbetrieb

Erste Hilfe: Voodoo3 und TNT2

3D-Problemzonen

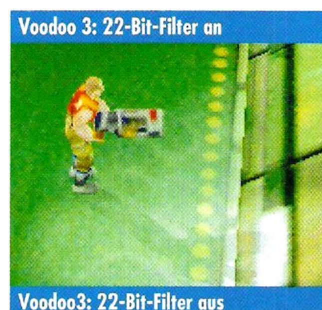
Kaum sind die Vorboten der 3D-Frühlingskollektion angekommen, erscheinen schon die ersten Hilferufe von Leserseite. Die Hardware-Redaktion hat Voodoo3- und TNT2-Platinen um sich geschart und intensive Härtetests durchgeführt. Unsere Hilfestellungen und Performancetips finden Sie im Folgenden.

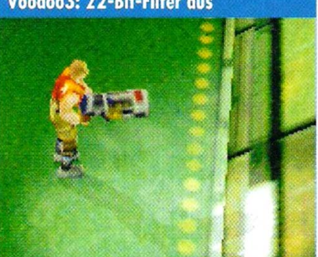
22-BIT-RENDERN MIT VOODOO3

AUF DER COVER-CD



Weil der Voodoo3 bekanntermaßen keine Bildausgabe in 24/32 Bit beherrscht, hat ihm 3dfx als Ersatz einen Verschönerungsfilter spendiert (auch 22-Bit-Renderer genannt). Dieser muß über die 3dfx-Tweaks oder über PowerStrip für Direct3D und Glide separat aktiviert werden. In der mit den Voodoo3-Karten ausgelieferten Treiberversion (1.00.00) ist jedoch nur der D3D-Filter korrekt eingebaut; das Glide-Pendant sollte man über PowerStrip oder unser Programm auf der Heft-CD einschalten. Jeder V3-Anwender sollte sich den 22-Bit-Filter gönnen, da er höchstens zwei bis drei Prozent Geschwindigkeit kostet, dafür aber ein sichtbar besseres Bild beschert. Er sorgt für weichere Farbverläufe und wird erst nach dem Schreiben der Daten in den Bildspeicher aktiv.





Die Unterschiede zwischen der Bildausgabe in 16 und 22 Bit Farbtiefe sind besonders in der Nahansicht gut zu erkennen. Mit echtem 32 Bit ist der 22-Bit-Filter nicht zu vergleichen.

INSTALLATION VON VOODOO3

AUF DER COVER-CD



Wenn in Ihrem Rechner schon eine Voodoo-Karte steckt, sollten Sie vor der Installation einer Voodoo3-Platine einige Vorbereitungen treffen. Der Auslöser für Probleme sind Dateien der Marke „glide*.*", die vor dem Voodoo3-Einbau gelöscht werden sollten. Sofern Ihre Grafikkarte einen Deinstallations-Mechanismus kennt (über Systemsteuerung-Software), nutzen Sie ihn auf jeden Fall. Dadurch werden die meisten der potentiellen Störkandidaten aus dem System geworfen. Ansonsten hilft nur das Löschen von Hand, indem Sie im Windows- und Windows-System-Ordner nach glide*.*-Dateien suchen und diese killen. Ein weiteres Sorgenkind ist ein bestimmter Eintrag in der Registrierungsdatei, der Voodoo-Graphics- und Voodoo2-Karten als Direct3D-Gerät definiert. Sofern Sie also von einem solchen Add-On-Beschleuniger zum Voodoo3 upgraden wollen, sollten Sie den Registry-Aufräumer von der Cover-CD ausführen.

VOODOO3 UND OPENGL



Alle OpenGL-Spiele wie *Half-Life* oder *Heretic 2* laufen auf Voodoo-Karten traditionell besonders flott. Der Grund: 3dfx unterstützt nicht alle OpenGL-Funktionen, sondern lediglich die für Spiele wichtigen Elemente. Dieser Mini-Treiber ist eine einzelne dll-Datei und wurde in den letzten Monaten weiterentwickelt. Die mit den Spielen ausgelieferten Mini-Treiber sind jedoch schon veraltet, wenn der Titel auf den Markt kommt. Deshalb ist es wichtig, den im Spieleordner schlummernden Mini-Treiber regelmäßig zu aktualisieren. Auf der Voodoo3-CD finden Sie ein Installations-Programm, das Ihre Festplatte absucht und alle Mini-Treiber auf den neuesten Stand (Version 1.48) bringt. Sofern Sie also beispielsweise Probleme mit *Half-Life* haben, sollten Sie prüfen, ob die 3dfxgl.dll auch die Versionsnummer 1.48 trägt. Für Voodoo2 und Banshee sollten Sie weiterhin den GL-Treiber 1.47 verwenden, da der 1.48 offiziell nur für Voodoo3 bestimmt ist.



Den aktualisierten Mini-OpenGL-Treiber müssen Sie manuell von der Voodoo3-CD installieren.

TNT2/G400 UND SOCKEL 7







Mit dem Erscheinen des Riva TNT und des G200 ergaben sich zahlreiche Probleme in Zusammenhang mit Sockel-7-Systemen. Diese sind zwar mittlerweile weitgehend erledigt, der Einbau einer TNT2- oder G400-Karte kann jedoch erneut zur Nervenprobe werden. Besonders wichtig sind BIOS-Einstellungen wie „Assign IRQ to VGA" und „System BIOS, Video BIOS und Video RAM Cacheable" des Motherboards. Der erste Eintrag ist deshalb unbedingt auf „Enabled" zu stellen, weil die Karte ansonsten nicht korrekt installiert werden kann. Ergeben sich im Betrieb unerklärliche Abstürze, hilft das Deaktivieren der obengenannten Cache-Einträge. Weitere Lösungsansätze: „Read around write" und „Cache Pipeline" auf Disabled stellen (beide Einträge sind in der Chipset-Sektion des Motherboard-BIOS). Ebenfalls von elementarer Bedeutung sind die IRQ-Routing-Treiber (Mini-Port) sowie die AGP-Treiber, die mit dem Motherboard geliefert werden. Diese sollten Sie vor der Installation des Grafikkartentreibers in das System integrieren. Auf der Heft-CD finden Sie brandneue AGP-Treiber für Motherboards auf VIA-MVP3- oder ALi-Aladdin-V-Basis.

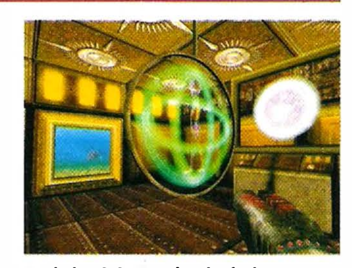
UNREAL-PATCH VERSION 2.24







Auf der Heft-CD finden Sie die neueste *Unreal*-Version 2.24, die nur für die Besitzer der Verkaufsversion gedacht ist. Das mit der V3 3000 gebundelte *Unreal* sollten Sie damit nicht patchen. Die Verbesserungen beinhalten unter anderem einen verbesserten OpenGL-Support für TNT2 & Konsorten sowie die Voodoo3-Kompatibilität. Wer also eine V3 2000 erworben hat und *Unreal* zocken will, sollte das Spiel noch einmal komplett neu installieren und dann direkt den 2.24-Patch nachschieben. Auf diese Weise war *Unreal* bei uns problemlos in 1.600x1.200 Bildpunkten spielbar. TNT- oder TNT2-Besitzer sollten unbedingt den brandneuen OpenGL-Renderer ausprobieren, der eine atemberaubende Bildqualität auf den Monitor zaubert. Wer weiterhin dem Direct3D-Modus treu bleiben will, sollte den Performance-Patch auf der Heft-CD anwenden. Er beseitigt den lästigen Bilderschluckauf, der mit dem 2.24-Patch wieder auftaucht.



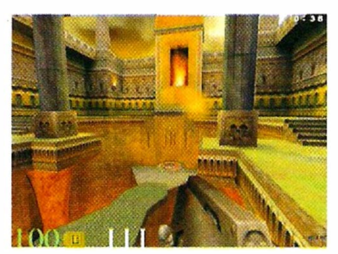
Dank des 2.24-Patches läuft die Verkaufsversion von Unreal auf Voodoo3 und unter OpenGL.

TREIBERWIRRWARR VOODOO3





In der Endkundenverpackung von V3 2000 und 3000 ist das Treiberpaket 1.00.00 enthalten. Auf der Internetseite von 3dfx gibt es mittlerweile einen WHQL-Treiber neueren Datums, der aber nicht zu empfehlen ist. Er bietet zwar die gleichen Bestandteile, verzichtet jedoch auf die 3dfx-Tweaks. Noch verwirrender wird die Situation durch *Quake 3*-kompatible Treiber, die seit dem 10.5. auf der Internetseite stehen und auf der Heft-CD schlummern. Sie beinhalten zwar den lang ersehnten echten OpenGL-Treiber (ICD), wurden aber nur mit der *Q3*-Testversion und nicht mit anderen OpenGL-Spielen überprüft. Bei unserem Kurztest mit *Q2* konnten wir anstandslos zwischen 3dfx Mini-GL und normalem OpenGL umschalten, wobei der Mini-Treiber ca. 15% schneller ist. Das neue V3-Treiberpaket bringt aber nur dann etwas, wenn Sie die Testversion von Q3 spielen wollen. Bei allen Treiberversionen gilt, daß Sie nur über Powerstrip oder über einen direkten Registry-Eingriff die vertikale Synchronisation ausschalten können. Das Übertakten von V3-Karten können Sie ebenfalls per PowerStrip durchführen. Dann sollten Sie aber einen Aktivkühler anbringen und nachher nicht klagen, wenn Ihre Garantieansprüche flöten gehen.



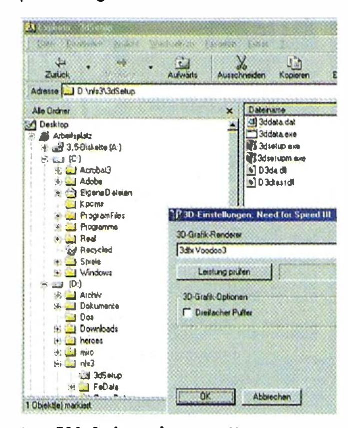
Um die Testversion von Quake 3 Arena spielen zu können, benötigen Sie die neuesten V3-Treiber von der Heft-CD.

VOODOO3 UND SPIELE

AUF DER COVER-CD



Wie schon der Vorgänger Banshee macht auch der Voodoo3 bei bestimmten Spielen Zicken. Auf der Sorgenkinder-Liste stehen unter anderem die EA-Titel *FIFA 99*, *Need for Speed 3*, *NHL 99* und *NBA Live 99*. Auf der Heft-CD finden Sie Bugfixes, die jedoch nicht von EA stammen und die Sie deshalb auf eigene Gefahr hin ausprobieren. Alle erwähnten Spiele nutzen das gleiche Grafikkarten-Setup, das leider keinen Eintrag für den Voodoo3 kennt. Deshalb können Sie *NHL 99* und *NBA Live 99* auch nur in Direct3D spielen und müssen auf die Vorteile der Glide-Schnittstelle vorerst verzichten. Die Bugfixes machen nun nichts anderes, als die Grafikkartenliste des Setup-Programms um Voodoo3-Einträge zu erweitern. Im Fall von *NFS 3* sind weitere Arbeiten notwendig, um den Voodoo3 im Glide-Modus an den Start zu bringen. Bei einem Test auf unserem Redaktionsrechner funktionierte der auf der Heft-CD beschriebene Patch tatsächlich, so daß wir die EA-Flitzer in traumhaften 1.600x1.200 Bildpunkten genießen konnten.

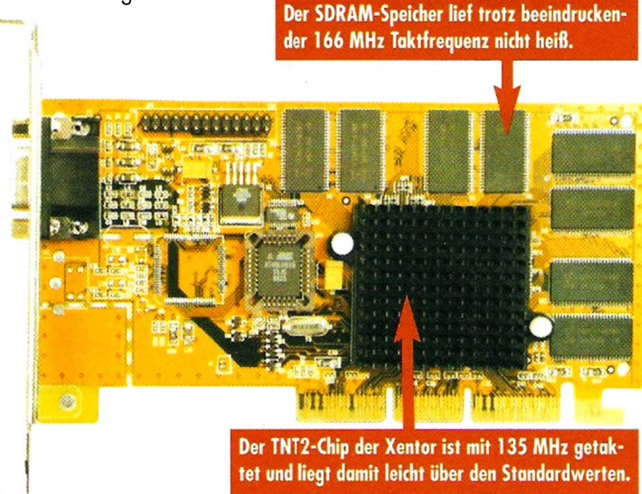


Im NFS3-Ordner gibt es ein Unterverzeichnis namens 3Dsetup. Hier stellen Sie nach der Patcharbeit den ersten Voodoo3-Eintrag ein und können gleich losflitzen.

PERFORMANCETIPS TNT2



Manche Karten-Hersteller wie Guillemot greifen auf den TNT2-Referenztreiber und das dazugehörige 3D-Menü zurück. Andere Platinen-Produzenten wie Elsa oder Diamond stricken den Treiber um und bauen ihr eigenes Options-Menü zusammen. Im Endeffekt gelten Performancetips jedoch für alle TNT2-Karten, da die Einstellmöglichkeiten immer die gleichen sind. Die schlimmste Geschwindigkeitsbremse ist ein aktivierter VSync-Schalter, da die Grafikkarte bei ihren Berechnungen auf den Monitor warten muß. Beim TNT2-Referenztreiber (und damit auch bei der MG Xentor) muß man erst untenstehenden Trick anwenden, um den VSync-Eintrag freizulegen. Elsa und Diamond bieten hingegen standardmäßig einen Schalter an, der die Zusammenarbeit zwischen Beschleuniger und Monitor entkoppelt. Weiterhin wichtig: das automatische MIP-Mapping (am besten mit 12 Stufen) und der DirectX-5-Kompatibilitätsmodus. Ersteres bringt bei *Nice 2* oder *Motorhead* 10-20% mehr 3D-Geschwindigkeit, auch wenn die 3D-Qualität dezent darunter leidet. Der DX5-Schalter deaktiviert die Multi-Texturing-Funktion des TNT2, was nur bei DX5-basierenden Spielen wie *Half-Life* (D3D) einen Performance-Pluspunkt bringt. Bei *Motorhead* sorgt der Schalter dafür, daß das Spiel überhaupt an den Start geht. Mittels PowerStrip können Sie im übrigen jede TNT2-Karte hochtakten. Geschwindigkeitsvorteile erzielen Sie damit aber nur auf High-End-Rechnern. Der gewaltige Nachteil: Sie verlieren meistens jeglichen Garantieanspruch.



Der SDRAM-Speicher lief trotz beeindruckender 166 MHz Taktfrequenz nicht heiß.

Der TNT2-Chip der Xentor ist mit 135 MHz getaktet und liegt damit leicht über den Standardwerten.



Die Referenzprodukte auf einen Blick

Die Bestenliste

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	4/99	02153-733400	DM 1.150,-	87%
ViewSonic	PT775	4/99	0800-1717430	DM 1.100,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	4/99	01805-228144	DM 800,-	81%
Elsa	Ecomo Office	4/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	4/99	0180-5121213	DM 900,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	4/99	0180-5121213	DM 1.400,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 1.395,-	81%
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 2.298,-	81%
Taxan	Ergovision 975	4/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	4/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	089-9579081	DM 149,-	91%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 149,-	85%
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	DM 189,-	83%
Creative Labs	Sound Blaster PCI128	2/99	089-9579081	DM 129,-	80%
Yamaha	WaveForce 192XG	2/99	04101-303-0	DM 169,-	74%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Diamond	Viper V770 Ultra	7/99	08151-266330	DM 459,-	90%
3dfx	Voodoo3 3000	6/99	0180-5177617	DM 399,-	88%
Elsa	Erazor III	6/99	0241-6065112	DM 399,-	87%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	7/99	0211-338000	DM 280,-	83%
ATI	Rage Fury 32MB TV-out	6/99	089-66515-0	DM 449,-	80%
Diamond	Viper V550	11/98	08151-266330	DM 249,-	79%
Elsa	Erazor II	2/99	0241-6065112	DM 269,-	78%
Hercules	Dynamite TNT	Neu	089-89890573	DM 249,-	77%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	089-9579081	DM 239,-	77%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 149,-	86%
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	02732-791845	DM 69,-	79%

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	Neu	069-92032165	DM 129,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	Neu	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 279,-	86%
Logitech	WingMan Force	1/99	069-92032165	DM 299,-	86%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 129,-	82%
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	DM 49,-	80%
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Creative Labs	GamePad Cobra	Neu	089-9579081	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	Neu	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	Neu	069-92032165	DM 69,-	75%
Thrustmaster	Rage3D	2/98	02732-791845	DM 49,-	74%
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	DM 119,-	74%
Saitek	X6-33M	3/99	089-54612710	DM 49,-	72%
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	DM 59,-	71%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	02732-791845	DM 229,-	85%
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	DM 349,-	82%
Thrustmaster	Formula Super Sport	Neu	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	Neu	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	01805-326283	DM 159,-	74%
Endor Fanatec	Monte Carlo	Neu	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 379,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 449,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 399,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	3/99	04287-125113	DM 279,-	76%

DEMO-CD-ROM
(PC Games für DM 9,90)



PC Games CD-ROM

INHALT

DEMO CD-ROM
Die Völker
Fire & Darkness
Shattered Light
Starshot: Panik im Space Zircus
Storm
Triple Play 2000
Ultimate 8 Ball
X-Wing Alliance

BONUS-CD-ROM
Der Kosar
Descent 3 - neue Demo
Die Chroniken des Schwarzen Mondes
Evil Core - The Fallen Cities
Gromada
Heroes of Might and Magic III
Land der Hoffnung
Pizza Syndicate
Railroad Tycoon II - The Second Century
Trophy Bass 3D

SPECIALS
MS Internet Explorer 5.0
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Gamespy
Netscape Communicator
Videoreportage - Outcast
Videoreportage - Age of Empires 2
Videoreportage - Diablo 2
Rollercoaster Tycoon Szenario
Lesereinsendungen
Feedback Hardware

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:

Die Völker

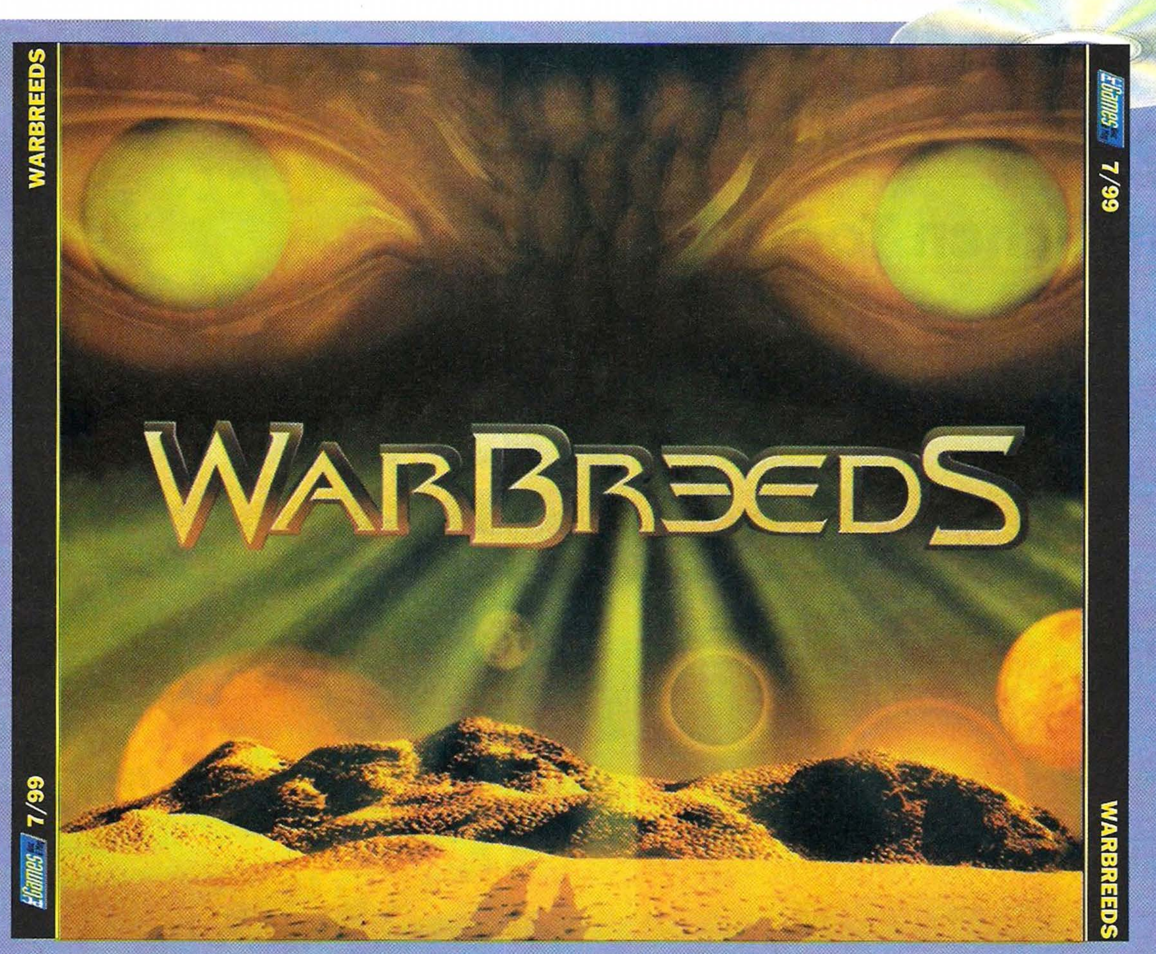
Pizza Syndicate

BUGFIXES/UPDATES
Apache Havoc v1.1d (engl)
Bundesliga Manager 98 v2.0b (deu)
Civilization II Gold V1.3 (d)
Die Siedler 3 v1.34 für alle Versionen (deu)
Expendable Patch #1 (int.)
Gangsters Patch #4 (eng)
Jagged Alliance 2
Hell-Copter Patch #1 (eng)
Heretic 2 Enhancement Pack v1.06 von v1.04 oder v1.05 (engl)
Heroes of Might and Magic III V1.1 (eng)
Lamantation Sword Multiplayer-Fix (deu)
Lands of Lore 3 v.1.06 J (engl)
Links LS 99 v1.21 (eng)
Metro Police v1.4
Myth- The Fallen Lords V1.3 Final (eng)
NASCAR Revolution v1.02 (engl)
Nice 2 v1.04 (deu)
Quest for Glory 5 V1.2 (eng)
Speedbusters Patch#2 (deu)
Starsiege Tribes v1.41 von v1.40 (engl)
Starsiege Tribes v1.41 von v1.0 (engl)
Starsiege Tribes v1.41von v1.3 (engl)
StarSiege V1.002 (eng)
Total Annihilation v3.1 (eng)
Ultim@te Race Pro v1.5 (engl)
Unreal Cyrix Beta v2.02 (engl)
Unreal v2.24 (engl)
Vermeer v1.57 (deu)
Warzone 2100 v1.02 (deu)
Worms Armageddon Patch #1 (eng)

PC Games 7/99

VOLLVERSION
(PC Games Plus für DM 19,80)







Tips & Tricks

Die Völker

Strategie wird in dieser Ausgabe wieder einmal groß geschrieben. Gleich vier Titel dieses Genres sind vertreten: Das Söldnerspektakel Jagged Alliance 2, Die Völker, Civilization CTP und der letzte Teil unserer Siedler-3-Mission-CD-Lösung. Außerdem: das Add-On GTA London.

INHALT 7/99



7/99

TIPS-INDEX

Titel	Art des Tips*	Heft-Nr.
Age of Empires	AT	02/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	KL	01/99
Alpha Centauri	KL	04/99
Anno 1602	AT	05/98
Anno 1602	AT	06/98
Anno 1602	AT, KT	07/98
Anno 1602	AT	08/98
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abent.	KL	01/99
Anstoss 2 – Verlängerung	AT	05/98
Baldur's Gate	AT	03/99
BattleZone	KL	06/98
Blade Runner	KL	02/98
Bundesliga Manager 98	KL	10/98
Caesar III	AT	12/98
C&C 1: SVGA	KL	11/98
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 1/2)	KL	12/97
C&C 2: Vergeltungsschlag (Teil 2/2)	KL	01/98
Civilization Call To Power	AT	07/99
Colin McRae Rally	AT	11/98
Commandos (Teil 1/2)	KL	08/98
Commandos (Teil 2/2)	KL, KT	09/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	KL	06/99
Conflict: Freespace	KL	10/98
Croc – Legend of the Gobbos	KT	06/98
Dark Omen	KL	05/98
Dark Project – Der Meisterdieb	KL	03/99
Deathtrap Dungeon	AT	08/98
Diablo: Hellfire	AT	04/98
Diablo: Hellfire	AT	05/98
Die Siedler 3 (Teil 1/2)	KL	01/99
Die Siedler 3 (Teil 2/2)	KL	02/99
Die Siedler 3 – Profitips	AT	02/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 1)	KL	05/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 2)	KL	06/99
Die Siedler 3 – Mission-CD (Teil 3)	KL	07/99
Die Völker	AT	07/99
Dune 2000	KL, AT	09/98
Dune 2000	AT	11/98
Dungeon Keeper (Teil 1/2)	KL	09/97
Dungeon Keeper (Teil 2/2)	KL	10/97
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	KL	03/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
F1 Racing Simulation (Teil 1/3)	AT	03/98
F1 Racing Simulation (Teil 2/3)	AT	04/98
F1 Racing Simulation (Teil 3/3)	KL	05/98
F1 Racing Simulation 2	AT	12/98
Fallout	KL	06/98
Fallout	KT	09/98
FIFA 98	AT	03/98
FIFA 99	AT	02/99
FIFA Soccer Manager	KT	04/98
Final Fantasy VII	KL	10/98
Forsaken	KT	07/98
Forsaken	KT	10/98
Frankreich 98	AT	07/98
Frankreich 98	AT	08/98
GP 500ccm	AT	01/99
G-Police	KL	05/98
Grand Prix Legends	AT	12/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	04/98
Grand Theft Auto (GTA)	AT	05/98
Grand Theft Auto (GTA)	KT	06/98
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	KT	07/99
Grim Fandango	KL	01/99
Half-Life	KL	04/99
Heart of Darkness	KL	09/98
Incoming	KT	08/98
Industrie-Gigant	AT	11/98
I-War	KT	05/98
Jagged Alliance 2	AT	07/99
Jedi Knight	KL	01/98
Jedi Knight – Mysteries of the Sith	KL	05/98
JSF	KT	10/98
King's Quest VIII	KL	02/99
KKND 2	AT	08/98
KKND 2	KT	10/98
Knights & Merchants (Teil 1)	AT, KL	10/98
Knights & Merchants (Teil 2)	KL	11/98
Kurt	AT	04/99
Lands of Lore 2	KL	01/98
Lands of Lore 3	KL	06/99
Lords of Magic	AT	04/98
MechCommander	AT	09/98
MechCommander	KT	10/98
Micro Machines V3	KT	10/98
Might & Magic VI	AT	07/98
Might & Magic VI	AT, KT	09/98
Might & Magic VI	KT	10/98
Monkey Island 3	KL, KT	02/98
Monster Truck Madness 2	KT	10/98
Moto Cross Madness	AT	11/98
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse	KL	04/98
NBA Live 98	AT	02/98
Need For Speed 3	KL	12/98
NHL 99	AT	12/98
Nice 2	AT	01/99
Nuclear Strike	KL	04/98
Pizza Syndicate	AT	05/99
Populous – The Beginning	KL	02/99
Quest for Glory 5	KL	04/99
Rainbow Six	AT	12/98
Rebellion	AT	06/98
Redline Racer	KT	10/98
Red Baron 2	KL	04/98
Rent-A-Hero	KL	01/99
Riven	KL	04/98
Rollercoaster Tycoon	AT	05/99
Rollercoaster Tycoon (Profitips)	AT	06/99
Rückkehr nach Krondor	KL	05/99
Silver	KL	07/99
SimCity 3000	AT	03/99
StarCraft	KL	06/98
StarCraft	AT, KT	07/98
StarCraft	AT	08/98
StarCraft – Brood War	KL	03/99
StarCraft – Brood War (Multiplayer)	AT	04/99
StarCraft (Editor)	AT	08/98
StarCraft Veteranen-Kampagne	KL	09/98
StarCraft	KT	09/98
Star Fleet Academy	KT	04/98
Superbike World Championship	AT	05/99
Titanic	KL	05/98
Tomb Raider	KL	12/98
Tomb Raider Director's Cut	KL	07/98
Tomb Raider 2 (Teil 1/3)	KL	01/98
Tomb Raider 2 (Teil 2/3)	KL, KT	02/98
Tomb Raider 2 (Teil 3/3)	KL	03/98
Tomb Raider 3	KL	02/99
Unreal	KL, KT	09/98
Urban Assault	KL	11/98
Wing Commander Prophecy	KL, KT	03/98
World League Soccer	AT	08/98
X-Files	KL	10/98

* KL = Komplettlösung ▪ AT = Allgemeine Tips ▪ KT = Kurztips

KURZTIPS-EINSENDEHINWEISE

Das Wichtigste vorweg: Wenn Sie uns Tips & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tips & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztips zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tips zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb!
Vergewissern Sie sich, daß Ihre Tips noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tips & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tips ab. Für Cheat-Codes und kurze Tips erhalten Sie zwischen DM 20,- und DM 100,-. Bei einer mehrseitigen Komplettlösung kann Ihre „Gage" rasch DM 1.000,- und mehr erreichen. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tips völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztip immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken:	GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tips & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist möglich. Schicken Sie Ihre Tips an: **tips@pcgames.de** (Adresse etc. nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (die T&T-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztip zum Spiel X ist in PC Games Y erschienen, aber ich habe noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie sechs Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tips-&-Tricks-Index gelesen, daß in PC Games X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

WAS MUSS ICH BEIM EINSENDEN BEACHTEN?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefon-Nummer und Spieletitel auf **ALLEN** schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tips zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette **Bankverbindung** (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Adresse/E-Mail

Ihre Tips & Tricks schicken Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per **E-Mail** an:
tips@pcgames.de



Einsteiger-Tips

Die Völker

Die Völker von Neo/JoWood vereint gekonnt Elemente aus Die Siedler und Knights and Merchants. Aller Anfang ist schwer. Damit es Ihnen etwas leichter fällt, haben wir jede Menge wertvoller Einsteiger-Tips, Kostentabellen und einen Forschungsbaum für Sie zusammengestellt.

Die drei Völker

Pimmons, Amazonen und Sajiki unterscheiden sich neben den Militäreinheiten vor allem darin, welche Ressourcen sie zum Bau ihrer Gebäude benötigen. Bei den Pimmons liegt der Schwerpunkt auf Stein, bei den Amazonen auf Holz. Beide Völker verhalten sich fast spiegelbildlich, was den Bedarf an diesen beiden Rohstoffen betrifft. Bei den Sajiki ist der Bedarf an Stein größer als an Holz, wenn auch nicht so ausgeprägt wie bei den Pimmons. Beachten Sie diese Unterschiede bei der Zahl der auszubildenden Holzfäller und Steinmetze sowie bei der Wahl der Standorte Ihrer Städte.

Die Gründung der ersten Stadt

Ihre erste Stadt gründen Sie an einem Ort, der sowohl Holz als auch Steinvorkommen besitzt – sofern Sie nicht eine Mission der Kampagne spielen, wo Ihre Startposition festgelegt ist. Die drei Völker benötigen Holz und Steine zwar in unterschiedlichen Maßen, trotzdem muß beides in ausreichender Menge zur Verfügung stehen. Notfalls müssen Sie die Umgebung mit Ihrem Gründer eine Zeitlang erkunden.

Die Nahrungsversorgung

Der anfängliche Nahrungsvorrat ist schnell aufgebraucht, so daß Sie bald einige Träger zum Beerensammeln schicken müssen. Beeren wachsen zwar nach einiger Zeit nach, sind aber keine verläßliche Nahrungsgrundlage. Bilden Sie daher so früh wie möglich Jäger aus, die wesentlich effizienter in der Nahrungsbeschaffung sind. Der Tierbestand in Wäldern regeneriert sich so schnell, daß eine mittelgroße

AUSBILDUNGSKOSTEN

Beruf	Gold
Träger (nur bei „Umschulung")	10
Baumeister	30
Gelehrter	70
Holzfäller	40
Steinmetz/Bergfrau/Steinmetz	40
Stadtgründer	100
Späher	50
Jäger	40
Diplomat	70
Pilzbauer/Kakaopflanzerin/Madenzüchter	50
Wirt/-in/Orgienmeister	50
Händler	50
Polizist	70
Zeitungsmann/-mädchen/Verkünder	70
Schnapsbrenner/Bäckerin/Madendreher	60
Waffenschmied/-in/Eisenbeißer	70
Dompteur/Schauspielerin/Gladiator	70
Priester/-in/Tempeljünger	100

GEBÄUDEKOSTEN

		Laufende Kosten	Pimmon-Baukosten			Amazonen-Baukosten			Sajiki-Baukosten		
Gebäude	Betreiber	Gold	Holz	Stein	Eisen	Holz	Stein	Eisen	Holz	Stein	Eisen
Wohngebäude	– (3 Einwohner)	5	2	5	–	5	2	–	3	4	–
Labor	Gelehrter	15	2	6	–	6	2	–	3	5	–
Schule	–	5	2	4	–	4	2	–	3	3	–
Spähturm	Späher	10	2	5	–	5	2	–	3	4	–
Botschaft	Diplomat	15	6	8	–	8	6	–	7	7	–
Lagerhaus	–	5	4	8	–	8	4	–	6	6	–
Pilzfarm	Pilzbauer	15	4	10	–	10	4	–	7	7	–
Wirtshaus	Wirt	20	5	8	–	8	5	–	8	5	–
Marktplatz	–	15	3	10	–	10	3	–	5	7	–
Polizei	Polizist	30	5	10	–	10	5	–	8	7	–
Zeitungsstand	Zeitungsmann	30	4	10	–	10	4	–	6	8	–
Kaserne	–	5	5	10	–	10	5	–	7	8	–
Schnapsbrennerei	Schnapsbrenner	25	8	14	–	14	8	–	10	12	–
Tempel	Priester	40	10	15	1	15	10	1	10	15	1
Waffenschmiede	Waffenschmied	15	10	18	–	18	10	–	15	13	–
Mine	Steinmetz	20	10	25	–	25	10	–	20	15	–
Kleiner Außenposten	– (max. 2 Bogenschützen)	20	8	10	–	10	8	–	9	9	–
Bank	Gelehrter	50	12	16	5	16	12	5	12	16	5
Großes Wohngebäude	– (9 Einwohner)	7	4	10	3	10	4	3	7	7	3
Zirkus	Dompteur	50	20	25	–	25	20	–	20	25	–
Dressurfarm	–	10	15	20	8	20	15	8	18	17	8
Magierturm	–	10	10	15	25	10	15	25	12	13	25
Bibliothek	Gelehrter	50	20	22	–	22	20	–	22	20	–
Großer Außenposten	– (max. 3 Bogenschützen)	30	15	20	3	20	15	3	15	20	3



Nahrung erhalten Sie durch das Sammeln von Beeren und die Jagd. Hier sehen Sie die Amazonen bei der Nahrungsbeschaffung.

Siedlung schon von zwei Jägern versorgt werden kann. Durch die Jagd vermeiden Sie außerdem, daß die Tiere später allzu viele Ihrer kostbaren Farmprodukte wegfressen.

Der Aufbau der ersten Stadt

Es gibt einige Grundregeln bei der Planung einer funktionierenden Stadt, die Sie beachten sollten:

- Wohnhäuser bauen Sie am besten eng zusammenstehend, damit kein Bauland verschwendet wird.
- Vermeiden Sie es, mehr als zwei bis drei Baustellen gleichzeitig zu betreiben. Sonst können sich die Bauvorhaben wegen ungünstig verteilter Materialien gegenseitig blockieren.
- Entsprechend reichen zwei Baumeister pro Stadt aus. Für kleine Zweitsiedlungen reicht einer.
- Sparen Sie nicht an Lagern. Bauen Sie spätestens dann ein neues Lager, wenn Sie in Ihren alten keine Steine mehr unterbringen können. Diesen Rohstoff dürfen Sie auf keinen Fall dadurch verschwenden, daß Sie keinen Lagerplatz mehr besitzen. Lager bauen Sie natürlich dort, wo die meisten Rohstoffe anfallen.
- Reißen Sie Ihre kleinen Wohnhäuser nach und nach ab und ersetzen Sie sie durch große, sobald Sie diese erforscht haben. Bei Rohstoffverbrauch und Unterhalt stehen Sie damit deutlich besser da. Schicken Sie jeweils einige Träger zum Aufsammeln der Steine an den Abrißort, um den Bauplatz wieder freizuräumen.
- In einer großen Stadt brauchen Sie mindestens fünfzehn Träger. Sind es weniger, stockt die Produktion, wenn Baustellen beliefert werden müssen. Denken Sie daran, rechtzeitig neue Häuser zu bauen, wenn Sie Träger für andere Berufe ausbilden.



Übersicht: Hier sehen Sie die voll ausgebaute Hauptstadt der Pimmons aus der Vogelperspektive.

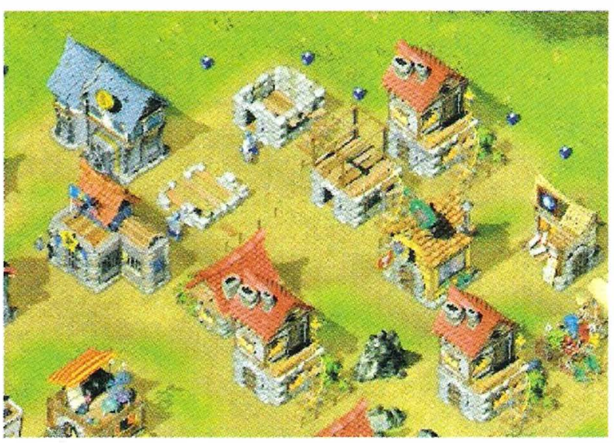
- Die Bewegungsfreiheit Ihrer Untertanen endet nicht an der Stadtgrenze. Zur Not können Sie Rohstoffe auch von weit entfernten Plätzen außerhalb der Stadt beziehen. Dies sollte aber wirklich nur eine Notlösung sein; im Normalfall errichten Sie besser eine weitere Siedlung.

Um Ihre erste Stadt aufzubauen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Errichten Sie ein Haus und eine Schule.
2. Bilden Sie zwei Steinmetze aus (Amazonen: zwei Holzfäller).
3. Schicken Sie ihre Träger vorübergehend zum Beerensammeln.
4. Sobald Sie genügend Rohstoffe für ein zweites Haus besitzen, bauen Sie dieses (alle Träger beliefern die Baustelle).
5. Wieder können Ihre arbeitslosen Träger kurzzeitig Nahrung sammeln.
6. Konstruieren Sie ein Labor und ein drittes Haus, bilden Sie einen Gelehrten aus.
7. Stellen Sie den Forschungsregler auf 100% und erforschen Sie zuerst Jäger und dann Holzfäller (Amazonen: zuerst Jäger, dann Bergfrau).
8. Bilden Sie je zwei Jäger und Holzfäller aus (Amazonen: zwei Jäger und Bergfrauen).
9. Erforschen Sie das Lagerhaus. Bauen Sie ein viertes Haus und ein Lager.
10. Bilden Sie zwei weitere Steinmetze (Amazonen: zwei Holzfäller, Sajiki: ein Steinmetz und ein Holzfäller) und einen Baumeister aus.
11. Erforschen Sie Spähturm, Schrift und Gesetz, damit Sie über eine Polizei verfügen können.
12. Schaffen Sie weiteren Wohnraum für Ihr Volk und schreiten Sie den Forschungsbaum entlang.

Expansion

Sofern es Ihre Finanzen zulassen, können Sie nach dem vierten oder fünften Haus einen Stadtgründer ausbilden und mit ihm die Umgebung erkunden. Der ideale Ort für eine Zweigniederlassung liegt am Gebirge und besitzt zumindest geringe Vorkommen von Holz und Stein. Haben Sie die Metallurgie schon erforscht, sollten Sie mit der Baufunktion vor der Gründung der Siedlung testen, wo genau eine Mine am Berg eingerichtet werden kann. Errichten Sie eine Schule und zwei Häuser, bilden Sie dann einen Gelehrten und je einen Jäger, Holzfäller und Steinmetz aus. Später können Sie noch ein weiteres Haus und eventuell ein Lager bauen. Damit besitzen Sie eine voll funktionsfähige neue Stadt, die sich selbst versorgen kann. Bauen Sie in der Folge einen Marktplatz und eine Mine. Bilden Sie Händler in der Hauptstadt aus (nicht in der



Neue Siedlungen: Im Norden von Pimpolis entsteht ein Neubauviertel. Eine Kneipe und die Polizeistation sind schon errichtet.



Siedlung für Baumaterial: Diese kleine Holzfäller-Siedlung der Amazonen versorgt die Hauptstadt mit dem dringend benötigten Rohstoff.

neuen Siedlung, sonst fehlen dort Träger!) und richten Sie Handelsrouten ein. Die Hauptstadt sollte Holz liefern, das dann zu Eisen veredelt und wieder zurückgeschickt wird. Schaffen Sie vorerst keinen weiteren Wohnraum, sonst werden mit steigender Bevölkerungszahl Forderungen nach Polizei, Wirtshaus etc. laut und Sie müssen sich auch um den steigenden Nahrungsbedarf kümmern. Gründen Sie vielmehr weitere neue Städte nach obigem Muster. Dies können auch reine Holzfäller/Jäger- oder Steinmetz-Siedlungen ohne Zugang zum Gebirge sein. Jede Ihrer zusätzlichen Siedlungen wird etwa 50 Goldstücke Gewinn pro Runde abwerfen, wodurch in der Hauptstadt die teuren Forschungsaufträge finanziert werden können. Zusätzlich erhalten Sie so wichtige Ressourcen.

Finanzen und Forschung

Jeder Bewohner Ihrer Städte zahlt regelmäßig sieben Goldstücke Steuern. Sie können diesen Steuersatz durch den Motivationsregler im Finanzmenü jeder Stadt senken: Je höher Sie die Motivation einstellen, desto weniger Steuern werden fällig. In der Regel sollten Sie die Motivation bei 0% belassen, um nicht Ihre wichtigste Einnahmequelle zu schmälern. In Ausnahmefällen (Hungersnot, Überfall von Feinden und weitere ungestillte Bedürfnisse) können Sie die fälligen Steuern in einer Stadt jedoch kurzzeitig verringern. Die Forschungen in einem Labor einer Stadt werden aus den Steuereinnahmen dieser Stadt (und nur dieser) gespeist. Im Allgemeinen besitzen Sie nur in Ihrer Hauptstadt ein Forschungsinstitut und sollten je nach Kassenlage Ihres Staates zwischen 50% und 100% der laufenden Einnahmen für die Forschung verwenden.



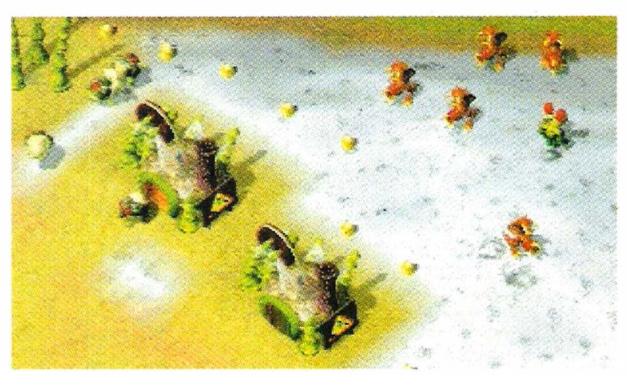
Im Finanzmenü stellen Sie Motivation (Steuersatz) und Mittel für die Forschung ein.

Die Erforschung und Anwendung neuer Technologien sind die Schlüssel für den Erfolg Ihres Staates. Die wichtigsten Meilensteine sind:

- Schrift und Gesetz – Voraussetzung für Polizei
- Bibliothek – Beschleunigt alle weiteren Forschungen
- Botschaft – Stellt diplomatische Beziehungen zu Ihren Nachbarn her
- Marktplatz – Ermöglicht den Handel mit eigenen und fremden Städten
- Großes Wohngebäude – Erlaubt höhere Bevölkerungszahlen bei geringeren Kosten
- Kaserne – Voraussetzung für die Ausbildung militärischer Einheiten
- Metallurgie – Öffnet die Tür zur Metallgewinnung und -verarbeitung
- Tierfarm – Gewährt Ihnen Zugriff auf die stärksten militärischen Einheiten

Rohstoffe

Die wichtigsten Rohstoffe sind Holz und Stein: Holz läßt sich vielfältig weiterverarbeiten, Stein kommt nur in begrenzter Menge vor. Beachten Sie, daß Sie Gebäude abreißen können, um die beim Bau benutzten Steine wiederzuverwenden (das Bauholz ist jedoch unwiderruflich verloren). Verschwenden Sie außerdem keine Steine dadurch, daß Sie Steinmetze beschäftigen, obwohl die Lagerkapazitäten ausgeschöpft sind. Holz und Nahrung gewinnen Sie aus Wäldern. Ab einer Größe von ca. 12 Bäumen können je zwei Holzfäller und Jäger ihrer Beschäftigung nachgehen, ohne daß Sie einen Kahlschlag oder das Aussterben der Tiere befürchten müssen. Nahrung gewinnen Sie außerdem in Farmen, wenn Sie die Anbauprodukte in Eßbares umwandeln (Menü Rohstofflager). Minen können zwar nur auf Bergen gebaut werden, funktionieren jedoch wie normale Produktionsbetriebe, die Holz in Eisen veredeln. Wenn Sie genügend Holz besitzen, können Sie durchaus mehrere Minen nebeneinander plazieren, ohne daß diese sich bei der Produktion behindern.


Absicherung der Siedlung: Diese beiden Minen der Sajiki liegen etwas außerhalb der Stadt und werden von einem Rudel Pyros bewacht.

Diplomatie und Handel

Versuchen Sie stets, einen Frieden mit Ihren Konkurrenten auszuhandeln. Der dann mögliche Handel mit fremden Völkern stellt eine ausgezeichnete Möglichkeit dar, fehlende Ressourcen einzukaufen bzw. die Staatskasse durch den Verkauf von überzähligen zu füllen. Passen Sie jedoch beim Verkauf von Steinen auf, da dieser Rohstoff sich nicht regeneriert. Natürlich sollten Sie den Gegnern auch kein Eisen oder Waffen liefern. Wenn Sie auch einen hohen Preis erzielen könnten, braucht Ihr eigenes Volk diese Güter dringender. Das ideale Handelsgut ist das veredelte Spezialprodukt Ihres Volkes: Schnaps, Törtchen oder Zigarren. Diplomaten, die Sie mit einer Erklärung zum Feind schicken, werden im Gegensatz zu anderen Einheiten nicht angegriffen – dies gilt auch dann, wenn Sie eine Kriegserklärung übermitteln. Können Sie statt eines Friedens nur einen Waffenstillstand erreichen, so sollten Sie trotzdem mit einigen Spähern den Fortschritt des Gegners beobachten.


Ein Diplomat der Pimmons möchte verhandeln und ersucht um Einlaß in die Botschaft der Amazonen.


Nach Unterzeichnung des Friedensvertrags besucht ein pimmonscher Händler den Marktplatz der Amazonen.

Grundbedürfnisse und Luxus

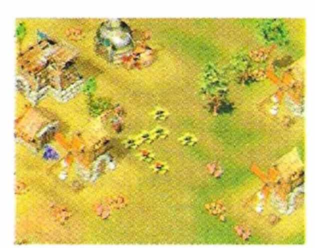
Mit steigender Einwohnerzahl wachsen auch die Bedürfnisse Ihrer Untertanen. Es gibt zwei Grundbedürfnisse, die Sie auf jeden Fall stillen sollten: ausreichende Nahrungsversorgung und Schutz vor Kriminellen. Wenn die Jagd zur Nahrungsbeschaffung nicht mehr ausreicht, müssen Sie Farmen anlegen und die so gewonnenen Produkte in Eßbares umwandeln. Ihre Hauptstadt sollten Sie immer mit ausreichend Nahrung versorgen, da die Bevölkerung sonst nicht weiterwächst. Kleinsiedlungen, die ihre maximale Bevölkerungszahl schon erreicht haben, überstehen Hungersnöte dagegen unbeschadet. Wenn eine Siedlung mehr als drei Häuser umfaßt, sollten Sie eine Polizeiwache errichten. Legen Sie diese jedoch still, wenn gerade keine Kriminellen zu fangen sind. So sparen Sie die Unterhaltskosten. Weitergehende Wünsche der Einwohner wie Wirtshaus, Zeitungsstand o. ä. können Sie zunächst ignorieren. Mit ein bis zwei offenen Forderungen der Einwohnerschaft können Sie gut leben. Errichten Sie diese Luxuseinrichtun-







Auch bei den sonst friedfertigen Amazonen werden böse Mädchen nicht geduldet, sondern schnell hinter Schloß und Riegel gebracht.



Diese Pilzfarmen versorgen die Brennereien der Pimmons, wo der begehrte Pilzschnaps gebraut wird.

gen daher erst nach und nach. Erst wenn Nahrungsknappheit und/oder ein Krieg bevorstehen, sind Sie zur Steigerung der Moral Ihrer Untertanen auf diese Einrichtungen angewiesen.

Militär

Ihre ersten militärischen Einheiten sind die Jäger. Mit diesen

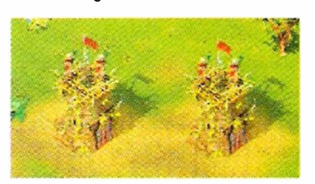


Auf dem Rathaus-Vorplatz haben sich feindliche Sajiki zusammengerottet, die von Pimmon-Jägern vertrieben werden.

können Sie frühe gegnerische Angriffe abwehren. Beachten Sie aber, daß diese die Jagd nur dann abbrechen, wenn Sie sie zum Kampf auffordern. Wenn Sie die Kaserne erforscht und errichtet haben, können Sie mit der Ausbildung von einfachen Fernkämpfern beginnen. Besonders wirkungsvoll sind diese in der Stadtverteidigung, wenn sie auf kleinen oder großen Außenposten stationiert sind. Durch die Außenposten vergrößert sich außerdem das Einflußgebiet der Stadt, so daß Sie kostbares Bauland hinzugewinnen können. Sobald Sie Waffen zur Verfügung haben,



Militär der Pimmons dringt in die Stadt der Sajiki ein. An der Spitze stehen die gefürchteten Echsenreiter.

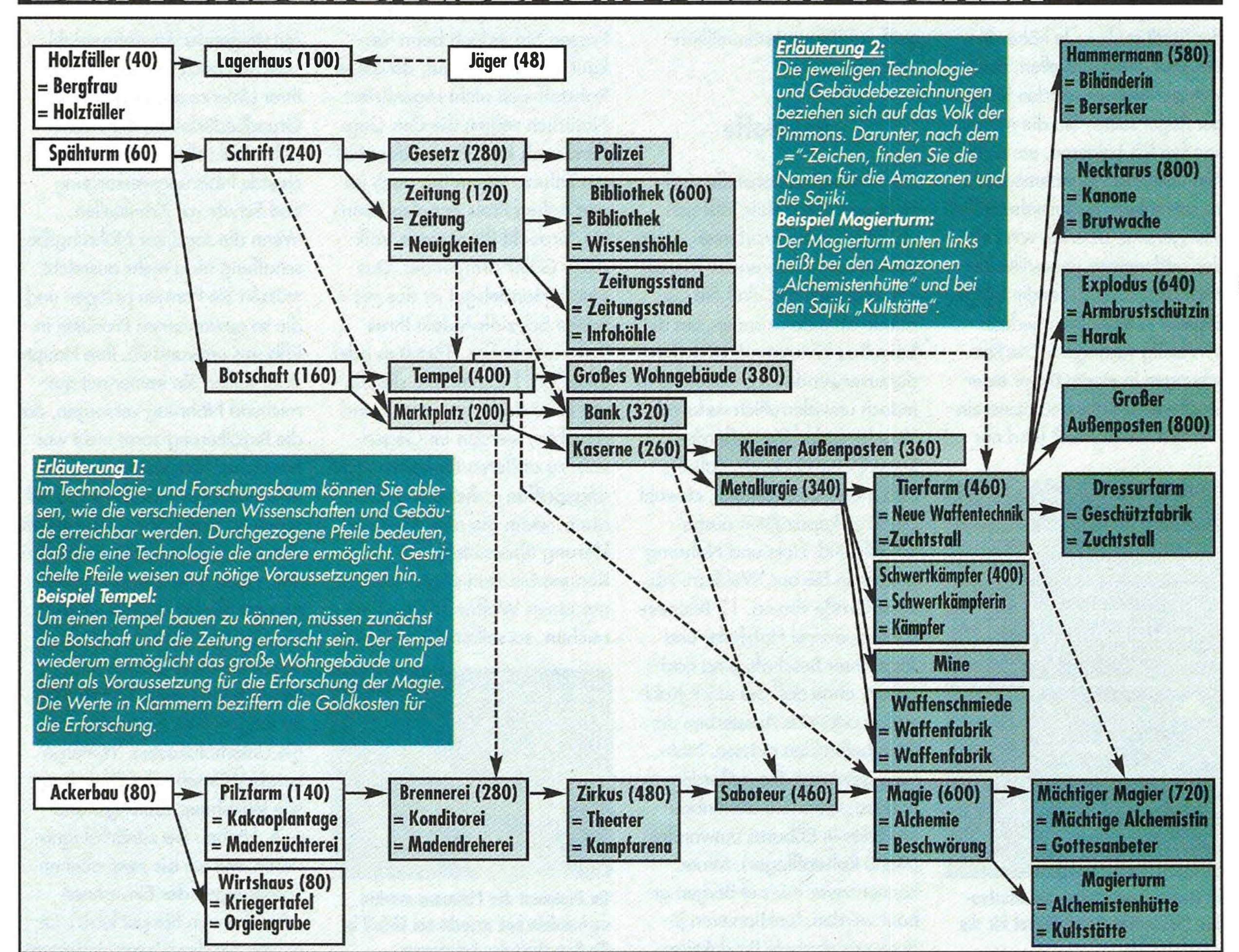


Diese Amazonen-Bogenschützen bewachen die Stadt. Von den Außenposten aus haben sie einen guten Überblick.

stehen Ihnen auch die übrigen Kämpfer Ihres Volkes zur Verfügung. Nach der Erforschung von Tierfarm (Pimmons), neuer Waffentechnik (Amazonen) bzw. Zuchtstall (Sajiki) haben Sie auch Zugriff auf die militärischen Spezialeinheiten Ihres Volkes.

Andreas Krumme ■

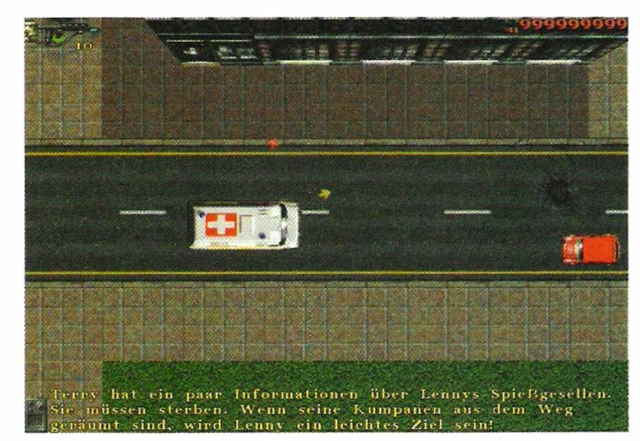
DER FORSCHUNGSBAUM ALLER VÖLKER



Komplettlösung

GTA London

Schon das Original Grand Theft Auto von Take 2 hat sich eine riesige Fangemeinde geschaffen. Mit dem Add-On GTA London kommt nun Nachschub. Mit unserer Lösung bleiben Sie bestimmt nicht im Stau stecken.



Kranken- und Feuerwehrwagen sind sehr schnell und lohnen sich deshalb als Mitfahrgelegenheit. Noch schneller sind die Autos der Polizei. Aber Vorsicht: Haben Sie einen Polizeiwagen gestohlen, werden Sie gnadenlos verfolgt.

Allgemeine Tips

1. Die Orange-Men des Hauptspiels gibt es im Londoner Szenario nicht, dafür aber Joggergruppen, die eine Menge Punkte bringen, wenn man sie mit dem Flammenwerfer „bearbeitet". Stellen Sie sich vor den Gruppenführer und schießen Sie. Beachten Sie aber, daß anschließend die Cops hinter Ihnen her sind.

2. Wenn Sie bereits einen hohen Multiplikator haben und die Resprayshops sind zu weit entfernt, ist es besser, Sie töten sich selbst (in eine Explosion laufen), als daß die Polizei Sie erwischt.

3. Haben Sie eine „Gefängnis-Freikarte", lassen Sie sich aber besser schnappen, dann behalten Sie alle Waffen.

4. Wenn Sie zahlreiche Autos an den Docks verkauft haben, können Sie diese Wagen – wenn Sie in Sichtweite sind – zerstören und Sie bekommen gleich doppelt so viele Punkte.

5. Als allerletzten Ausweg sollten Sie eine Barrikade aus verschiedenen Wagen errichten, um die Polizei am Zugriff zu hindern. Sie können diese Barrikade auch vor einem Verbrechen errichten, um anschließend dorthin zu verschwinden. Schießen Sie mit einem Flammenwerfer über die Autos und verschwinden Sie, wenn die Polizei eine Atempause macht (d. h. wenn Sie die erste Vorhut vernichtet haben).

6. Wenn Sie zu Fuß verfolgt werden, laufen Sie rückwärts und eröffnen Sie das Feuer. Der Polizist wird genau in Ihre Schußbahn laufen.

7. Der einfachste Weg, ein Polizeiauto zu stehlen, ohne noch mehr Ärger zu bekommen, ist der, den Polizisten aus dem Wagen zu locken, um ein Haus herumzulaufen (zu seinem Auto) und den Wagen zu nehmen, während er Sie noch jagt.

8. In North-Westminster gibt es einen großen Parkplatz mit vielen noblen Schlitten.

9. Haben Sie einen Killerwahn gefunden, zerstören Sie einige Autos und warten Sie dann, bis die Feuerwehr anrückt. Wenn Sie den roten Wasserspritzer vernichten, gibt es a) viel Kohle und b) kommen weitere Feuerwehrfahrzeuge angebraust.

10. Wenn Sie ein Polizeiauto im



Auf den Parkplätzen findet man häufig nette Vehikel.



In Level 2 finden Sie an dieser Stelle einen Killerwahnpunkt.

KLEINER FUHRPARK

Der Fericious GTO bringt 1.200 Punkte, wenn Sie ihn verkaufen, und ist auch mördermäßig schnell. Um noch schneller vorwärtszukommen, sollten Sie ein Polizeiauto akquirieren. Ebenfalls 1.200 Punkte bringt ein James Bomb an den Docks, während ein Jug Ihnen nur 1.000 Punkte verschafft. Beachten Sie, daß Sie mit zunehmendem Zerstörungsgrad des Wagens weniger Punkte an den Docks bekommen.

MISSION 1: BOYS WILL BE THIEVES

Die meisten der Missionen sind sehr gut beschrieben und mit Hilfe des gelben Pfeils weiß man auch immer, wo es langgeht. Doch viele kleine Feinheiten sorgen immer wieder für Frust während des großen Coups. Wir haben die gemeinsten Details für Sie „ausklamüsert":

Eine sehr einfache Mission mit nur einem zu erledigenden Job ist die erste. Sie starten in Chelsea. Nehmen Sie den Mini rechts. Da Sie Zeit haben (die Mission ist nicht zeitbeschränkt), können Sie den langsamen Wagen ruhig nehmen. Wollen Sie schneller fahren, sollten Sie zum Mini gehen und nördlich davon am Gebäude vorbeigehen. Dort wartet auf einem Parkplatz ein Mc Hamper und ein Jugluar E. Fahren Sie jetzt zum Telefon in North East Chelsea. Sie erhalten die Nachricht, daß Sie in Central Chelsea einen Roller klauen sollen. Also nix wie hin, den Roller genommen und vor den Polizisten Reißaus nehmen, bis Sie in der gewünschten Garage sind. Ab da werden die Cops Sie nicht mehr verfolgen und Sie können gemütlich zum Treffpunkt mit Harold gehen. Die Mission ist damit beendet. Achtung: Wenn Sie auf ihn schießen (geht nur, wenn Sie Cheats einsetzen, da es im ersten Level keine Waffen gibt), verlieren Sie die Mission. Es gibt keine Secrets in Mission 1.



Kommunikation: Wenn die Telefone nicht mehr klingeln, sollten Sie auf Ihren Pager achten, um neue Aufträge zu bekommen.

MISSION 2: MODS AND SODS

1. Zu Beginn sollen Sie Keith treffen. Seien Sie vorsichtig, denn er steht ziemlich dumm auf dem Bürgersteig herum und wenn Sie ihn überfahren, ist die Mission verloren. Holen Sie den Wagen aus Northwest Angel. Nun geht es nach Soho, wo Sie bald eine schwarze Brieftasche finden. Nachdem Sie die Tasche haben, sind die Polizisten in Massen hinter Ihnen her. Nun müssen Sie Chalkie töten. Überfahren Sie ihn einfach. Nun müssen Sie zu seinem Pub. Sprengen Sie ihn in die Luft.

2. Am nächsten Telefon erhalten Sie den Befehl, zum Club der Mods in West Chelsea zu fahren. Den Kontaktmann müssen Sie schlagen und ab zum Hausdach in der Nähe. Sie müssen die Gang auf dem Dach erledigen. Am besten holen Sie sich dafür einen Flammenwerfer, so ist die Gefahr nicht so groß, daß ein Einzelner entwischen kann. Nun nehmen Sie das Motorrad auf dem Dach und springen damit herunter. Fahren Sie ausschließlich geradeaus, denn wenn Sie links oder rechts herunterflitzen, ist Ihr Schicksal besiegelt. Auf keinen Fall sollten Sie bremsen, Vollgas ist angesagt. Nun müssen Sie zu Lens Garage, bleiben Sie aber auf jeden Fall auf dem Bike, das wird noch gebraucht.

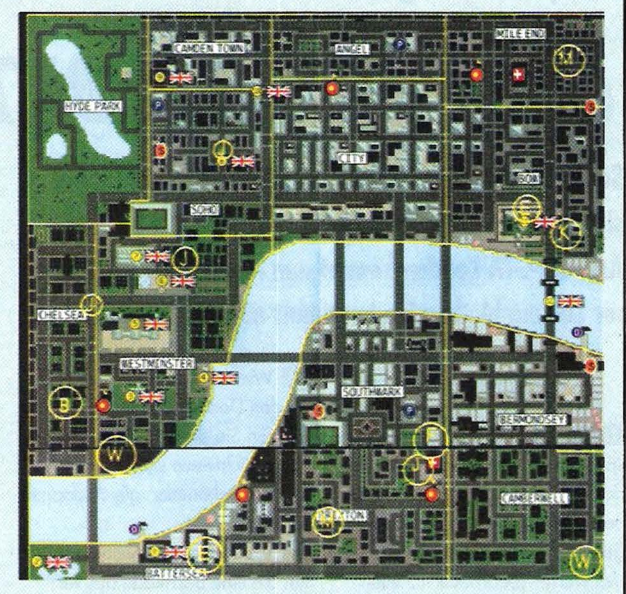
3. Das nächste Telefon: Holen Sie sich einen Raktenwerfer und zerstören Sie den Teambus der Fußballmannschaft, dann brauchen Sie ein Taxi, um das Rangers-Mittelfeld einzusacken und es zur Garage zu bringen. Job erledigt!

4. Nun holen Sie sich ein Auto in Ost Camberwell. Sie müssen die Noles nun töten. Parken Sie Ihr Auto auf der linken Seite, dann gehen Sie rechts herum und rasen mit der Maschinenpistole in den Platz. Sind die Polizisten nun hinter Ihnen her, ab zu Harolds Schwester in Central Camden.

5. Per Radio erfahren Sie vom nächsten Auftrag. Treffen Sie Dr. Zel im Museum in Westminster. Wenn Sie alles eingesackt haben, fahren Sie zur Garage. Anschließend müssen Sie Zel beseitigen. Dafür benötigen Sie ein Taxi (die Zeit spielt hier eine große Rolle, sonst nimmt er sich ein anderes). Sobald er im Taxi ist, fahren Sie nach Nordost Bermondseye. Bringen Sie das Taxi zum Dock und steigen Sie dort in den grünen Van. Damit wird Zel ins Wasser „getaucht".

6. Nun klingelt das Telefon in Ost Westminster. Sie müssen für ein Picknick eine Menge Zutaten besorgen. Die Zeit ist wichtig, also beeilen Sie sich. Bringen Sie den ganzen Kram in den North-Hyde-Park. Sid sagt Ihnen dort, Sie sollen die stinkenden Hippies aus dem Weg räumen, doch das müssen Sie nicht tun. Es alarmiert nur noch mehr Polizei. Warten Sie einfach auf die nächsten Instruktionen.

7. „Besuchen" Sie Keith in South Angel (er hat einen roten Pulli an). Er befiehlt Ihnen, Midnights besten Schläger zu verprügeln (im Albert Pub in Soho). Vergewissern Sie sich, daß Sie keine Waffe tragen, wenn Sie die Action-Taste drücken. Nun geht es zum Kraftwerk. Midnight fährt einen grünen Jugular E. Stellen Sie sich quer vor ihn hin und steigen Sie ein. In der Nähe des Kraftwerks ist ein Extraleben versteckt. Stellen Sie den Wagen vor das Kraftwerk, es wird explodieren. Nun müssen Sie noch Midnight schnappen und überfahren.



J: Secret oder neuer Job
B: Bestechungsgeld
E: Extraleben
W: Killerwahn
K: Knastkarte
M: Multiplikator
F: Bewaffnung
P: Panzer
G: Gruppe
AB: Auto beschleunigen

8. Weil der Strom jetzt ausgefallen ist, müssen Sie einen Bus besorgen, um Bankräuber abzuholen. Bringen Sie sie in die gewünschte Garage.

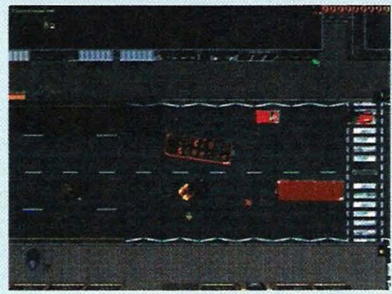
9. Besorgen Sie drei Beagles. Fahren Sie den ersten in die Garage und weichen Sie dabei den Polizisten aus, indem Sie die kleineren Straßen nehmen. Nur der dritte Beagle muß in eine andere Garage.

10. Nach den „normalen" Aufträgen gibt es noch einige weitere geheime Jobs. Sie können aber auch dem roten Pfeil folgen und die Mission beenden. In South End Mile gibt es ein weiteres Telefon. Sie sollen jemanden aus einem Gericht holen, ohne daß er groß auffällt. Holen Sie ihn in Northwest Westminster ab und hupen Sie die Reporter an, um sie zu verscheuchen. Nun müssen Sie drei Reporterautos zerstören (einen blauen Mini, einen hellgrünen Mini und einen grünen Mini).

11. Telefone sind nun out, der Pager ist in. Er überträgt einige weitere Jobs. So müssen Sie in North Chelsea eine Limousine ausfindig machen. Fahren Sie die Limo zum Zielort und suchen Sie nun den vermißten Typen. Suchen Sie einen blauen-schwarzen Crapi in Nord Soho und steigen Sie ein. Bringen Sie Gary zu Ihren Bossen in East Bow.

12. Die letzte Mission in Level 2: Nehmen Sie den grünen Ranger (steht zwischen vielen Bäumen in Nord-Ost-Brixton). Sie müssen ein großes Gebäude sprengen. Fahren Sie zu Jehads Department Store in Südost Camden. Parken Sie und nix wie raus.

13. Nun ab zu Jack und den Level beenden.



Sightseeing mal anders: Mit dem Touribus durch London – in GTA müssen Sie des Öfteren Touristen in ihr Verderben fahren.



In die Garagen kommen Sie lediglich mit kleinen und schmalen Autos leicht herein. Eine Limousine müssen Sie häufig „verkanten".



Achtung, Falle! Steigen Sie in den Raketenwagen, um dem Tod in die Augen zu sehen. Sie müssen schnellstens zum anvisierten Ziel.

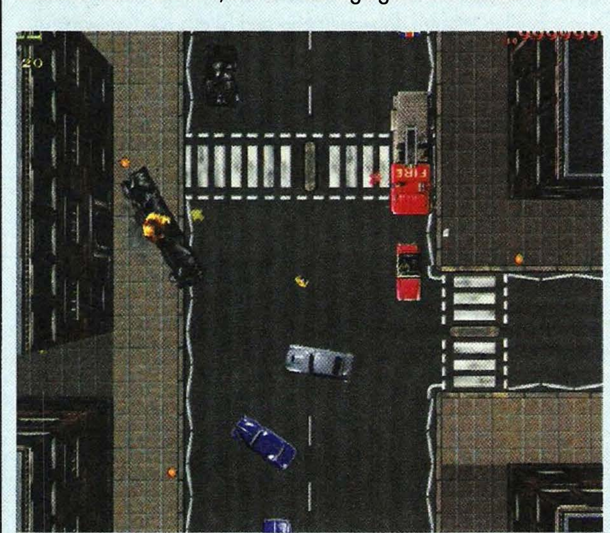
MISSION 3: CHELSEA SMILE

1. Los geht's mit einer recht einfachen Aufgabe: Holen Sie in West-Soho einen Lieferwagen ab und steuern Sie den Big Ben an. Dort traktieren Sie den Kontaktmann mit einigen Faustschlägen, bis er Ihnen verrät, wo Sie die Uhr am Big Ben umstellen müssen. Klauen Sie jetzt einen Touristenbus und holen Sie die Gruppe am Big Ben ab. Bringen Sie sie zur Garage. Jetzt wird's kniffliger: Fahren Sie zum Palast und schnappen Sie sich die Limousine. Das Timing ist hier extrem wichtig. Also klauen Sie ja ein schnelles Auto, sonst wird es eng. Rammen Sie die Limo, wenn sie wegfährt, und steigen Sie um, danach geht es schnell zurück zur Garage. Tip: An der Heimatgarage befindet sich ein Sprayshop , so sollte es kein Problem mit der Polizei geben. Anschließend geht es in den Nordosten von Brixton, wo Sie Lösegeld abholen müssen. Halten Sie sich an die Anweisungen, dann kann in dieser Mission nicht viel schiefgehen.

2. Am mittleren Telefon erwartet Sie ein Abholauftrag. In Soho finden Sie den Zaster. Im weiteren Verlauf dieser Mission müssen Sie den Kontaktmann am Tower aufsuchen. Hier hat sich ein Bug eingeschlichen. Schlagen Sie den Kontaktmann, denn er ist gleichzeitig der Wachmann, dem man eine „einschenken" soll. Holen Sie anschließend das Auto und parken Sie es am Tower. Schnell raus, denn der Wagen explodiert und Sie können sich die Kronjuwelen im Towerpark schnappen. Sobald Sie aus dem Park heraus sind, wimmelt es nur so von Polizisten, also mit einem schnellen Wagen zur Garage (notfalls vorher zum Sprayshop).

3. In einer weiteren Mission müssen Sie einige Wagen abfangen. Sie benötigen ein schnelles Auto, damit die Wagen Sie nicht abhängen. Überholen Sie sie und stellen Sie sich dann vor ihnen schräg auf die Straße. Die Wagen müssen zum Dock gebracht werden. Diese Mission ist zeitabhängig und schwer zu bewältigen. Lassen Sie auf jeden Fall die Waffen außen vor, denn wenn Sie einen der Wagen vernichten, ist die Mission gescheitert.

4. Am dritten Telefon gibt es wieder einiges zu tun: So müssen einen Bandenanführer in die Luft jagen. Dies ist in diesem Fall auch so gemeint und Sie müssen selbst Hand anlegen. Mit einer Panzerfaust oder dem Maschinengewehr ist dies aber kein grosses Problem. Nun geht es zu seiner Bande. Hier empfiehlt es sich, die Gruppe, die unbewaffnet ist und blaue Pullis trägt, mit dem Auto zu erledigen. Nun holen Sie sich einen bis an die Zähne bewaffneten Wagen und stellen ihn vor das Ganghauptquartier. Nix wie raus, der Wagen wird in die Luft gehen. Hinter dem Quartier steht ein LKW, der zur Garage gebracht werden muß.



Eine Feuerwehr kommt selten allein: Wenn Sie einen Brand legen, kommen die roten Freunde, deren Aufmischung enorm viele Punkte einbringt.



J: Secret oder neuer Job
B: Bestechungsgeld
E: Extraleben
W: Killerwahn
K: Knastkarte
M: Multiplikator
F: Bewaffnung
P: Panzer
G: Gruppe
AB: Auto beschleunigen

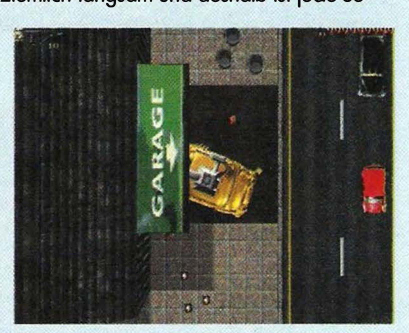
5. Im weiteren Verlauf dieser Auftragsserie geht es darum, explosive Aufblaspuppen abzuholen. Wenn Sie an der ersten angekommen sind, wird diese explodieren – keine Angst, das ist nicht Ihr Fehler. Fahren Sie zur nächsten Stelle und nehmen Sie das explosive Püppchen an Bord. Jetzt aber ganz langsam: Beim geringsten grösseren Crash fliegen Sie mit Püppi in die Luft und Ihr Boss ist ganz schön böse. Ist dies bewältigt, verfahren Sie mit den restlichen Puppen ebenso.

6. Eine der gemeinsten und spannendsten Missionen ist sicher die folgende: Sie sollen in Ost-Brixton einen Wagen schnappen. Anschließend müssen (!) Sie in einen Raketenwagen einsteigen und dieses nette Vehikel entpuppt sich als echt hinterlistige Falle. Sie haben 75 Sekunden Zeit, um den Wagen nach Brixton zu bringen. Die Kiste ist ziemlich langsam und deshalb ist jede Sekunde lebenswichtig.

Tip: Drücken Sie schon, bevor Sie in den Raketenwagen eingestiegen sind, F6 (Pause). Nun suchen Sie sich auf der Karten den schnellsten Weg nach Brixton heraus. Versuchen Sie, sich den Weg einzuprägen, und los geht's! Bedenken Sie: Je mehr Unfälle Sie bauen, desto mehr Zeit verlieren Sie!

7. Im Hyde Park steht ein Panzer rum, der nur auf Sie wartet.

8. Im kleinen Park ganz unten links auf der Karte tummeln sich stets einige Joggergruppen.



Auch einen Panzer können Sie im Sprayshop reparieren lassen.



Bonus: Schlagen Sie mehrere Fliegen mit einer Klappe (hier eine Gruppe Jogger), belohnt das Programm Sie mit diesem Spruch.



Bombshop ausstaffieren lassen, können Sie in aussichtsloser Lage bei einem Crash in eine Polizeisperre aus mehreren Polizeiautos Ihr Auto in die Luft jagen und die Cops mitnehmen. Viele Punkten winken!

11. Wenn Sie brennen, stürzen Sie sich in einen See (nicht in die Themse!). Bedenken Sie aber, daß Sie nicht mehr als zwei Sekunden haben, um rein und wieder raus zu kommen, sonst ertrinken Sie.

12. Panzer können Sie ebenfalls im Sprayshop reparieren lassen.

13. Wenn Sie einen Bus stehlen und die Cops Sie von hinten rammen, explodieren diese.

14. Sie können ein Polizeiauto auch stehlen, indem Sie sich auf die Beifahrerseite stellen und einsteigen, wenn der Cop aussteigt.

15. Wenn Sie schnell irgendwohin müssen und die Polizei nicht im Nacken haben wollen, nehmen Sie sich ein Motorrad und fahren Sie auf dem Bürgersteig. Sie crashen nicht in irgendwelche Autos, töten keine Fußgänger und fallen nicht vom Rad, wenn Sie gegen ein Schild fahren, sondern bleiben einfach stehen und verlieren viel weniger Zeit.

16. Sie können Fußgänger auch gleich zweimal „eliminieren". Wenn Sie jemanden in Brand gesteckt haben, können Sie auch noch durch einen Schuß auf ein in der Nähe befindliches Auto die doppelte Punktezahl abgrasen.

17. Wenn Sie ein Auto mit Alarmanlage „kapern", steigen Sie ein und wieder aus, um die Hupe abzuschalten.

18. Sind Ihre Autos mit Bomben ausgestattet, fahren Sie langsam und bedächtig.

19. Fahren Sie in einen Bombshop, ist auch Ihr Auto wieder fahrtüchtig.

20. Schwierig ist folgende Überlebenspraxis: Wenn Sie ein Cop aus dem Auto zerrt, schiessen Sie mit dem Rocketlauncher auf ihn. Ihr Auto wird sich genauso verabschieden wie der Polizist und Sie überleben.

Thorsten Seiffert ■

DIE CHEATS

Es gibt Spiele, da machen Cheats einfach keinen Spaß, aber bei GTA sind die Cheats zuweilen das Salz in der Suppe. Denn es macht einfach Spaß, auch ohne Auftrag durch die Gegend zu rasen. Hier der Überblick über die wichtigsten Schummel-Cheats. Geben Sie die Cheats statt des Namens der ausgewählten Person zu Beginn einer Mission ein.

Pieandmash: Unendlich viele Leben. Drücken Sie die *-Taste auf dem Zahlenblock, um zusätzlich alle Waffen zu erhalten. Den gleichen Effekt haben auch die Cheats „tourettes", „deathtoall" und „ohmatron".

Flashmotor: Alle Levels sind freigeschaltet, die Missionen aber noch nicht erfüllt.

Iamfilth: Unendlich viele Leben, schaltet die Polizei ab.

Iamgod: Zehnfacher Multiplier, unendliche Leben, alle Waffen beim Druck auf Taste *.

Averyrichman: 999.999.999 Punkte

Uaintnuffin: 999.999.999 Punkte, alle Waffen und Special Items beim Druck auf Taste *

Driveby: Damit können Sie aus dem Seitenfenster Ihres Autos schießen.

Herc: Alle Levels (schon gelöst), alle Waffen mit unendlicher Munition, 999.999.999 Punkte, unendliche Leben und ein Zehner-Multiplikator

Rommel: Debug-Mode

Die Funktionen des Debug-Modus im Überblick:

Taste	Funktion
K oder]	Zoom out
L oder [	Zoom in
NUMPAD 8	Hochgucken
NUMPAD 2	Runtergucken
NUMPAD 4	Links gucken
NUMPAD 6	Rechts gucken
Pos1:	Zentrieren
NUMPAD +	Frame by Frame
R	Bildschirm Auffrischen
D	Screenshot
NUMPAD *	Alle Waffen + Munition
C: Status F12:	Level neu starten

MISSION 4: DEAD CERTAINTY



J: Secret oder neuer Job
B: Bestechungsgeld
E: Extraleben
W: Killerwahn
K: Knastkarte
M: Multiplikator
F: Bewaffnung
P: Panzer
G: Gruppe
AB: Auto beschleunigen

Einige Missionen in Level 4 haben es in sich:

1. Sie müssen mit einem Panzer eine ganze Gang auf einer Art Parkplatz ausschalten. Keine leichte Aufgabe, schießen die Gegner doch von allen Seiten. Dummerweise (für Sie zum Glück) stehen dort auch ein Tankwagen und weitere Vehikel. Durch den Beschuß dieser Fahrzeuge schalten Sie bereits einige Gegner aus, den Rest überfahren Sie mit dem Panzer. Kleiner Tip: Ist der Panzer schon stark angeschlagen, machen Sie doch mit ihm einen Abstecher in den nahegelegenen Sprayshop.

2. Anschließend müssen Sie einen Lieferwagen klauen. Sie brauchen dafür unbedingt ein schnelles Auto, denn Sie haben nur 4 Sekunden Zeit. Besorgen Sie das vergiftete Essen und stehlen Sie anschließend Lennys Auto, um es bewaffnet vor seinem Haus in die Luft gehen zu lassen.

3. Auf dem Hausdach macht Ihnen Lenny ein unmoralisches Angebot: Lehnen Sie es mit der Stimme Ihrer Waffe ab.

4. In einer nächsten Aktion müssen Sie eine Fußballmannschaft umlegen. Besorgen Sie sich einen Flammenwerfer und fahren Sie ins Stadion. Sie kriegen nie alle Spieler, deshalb müssen Sie drei weitere auf der Straße verfolgen.

5. Bei der Bandenschlacht anschließend empfiehlt es sich, a) einen schnellen Wagen dabeizuhaben und b) aus der Ferne mit einem Raketenwerfer zu schießen oder einen Flammenwerfer zu benutzen.

6. Ebenfalls recht schwierig ist die Mission, in der Sie die Mynies testen sollen. Holen Sie zuerst drei der Autos, fahren Sie dann zur Werft, setzen Sie sich in einen und rasen Sie, was das Zeug hält. Machen Sie den Mynie aber nicht kaputt, sonst ist die Mission verloren (Sprayshop!). Anschließend sprengen Sie den LKW in die Luft. Nun müssen Sie zu einem anderen Telefon und anschließend rasend schnell zum Trafalgar Square, wo Sie drei Kameras auszuschalten haben. Nehmen Sie nun den Koffer, steigen Sie in den Mynie und fliehen Sie vor den unzähligen Strassensperren (kleine Straßen benutzen).

7. Tip: Am Park im Southwark steht ein Panzer.



Ein Unfall kann ja mal passieren - beim zweiten stehen die Cops auf der Matte.

Komplettlösung

Silver

Mit Silver hat Infogrames erfolgreich Elemente aus Action- und Rollenspiel miteinander vereint. Der Held David muß seine verlorene Frau wiederfinden. Wir helfen Ihnen dabei mit unserer Komplettlösung.

ALLGEMEINE SPIELTIPS

Üben Sie die Angriffsmethoden!
Das Gros seines Schwierigkeitsgrades zieht *Silver* aus Davids ständigen Raufereien. Nehmen Sie sich aus diesem kühlen Grunde Zeit und Muße genug, um sämtliche Angriffsmethoden gründlich einzustudieren. Intuitives Agieren ist gefragt.

Speichern
Derart selten trifft man ihn an, den Schreiber der Legenden, daß die Bürger Jarrahs seine tatsächliche Existenz bereits ernsthaft in Frage stellen. Wer ihn erspäht, sollte erstens: die Gelegenheit nie ungenutzt verstreichen lassen, und zweitens: noch VOR dem Speicherakt seine Recken auf Vordermann bringen.

Gruppe formieren
Fassen Sie Ihre Helden zwar als Gruppe, jedoch nur im flexiblen Streumodus zusammen. Die optionale Klumpenbildung macht allein gegen sozial vereinsamte Opponenten Sinn.

Magie
Üben Sie sich frühzeitig im Umgang mit der Magie, damit Sie zu gegebener Zeit sicher auftreten können.

Mit NSCs sprechen
Sprechen Sie alles an, was irgendwie lebendig scheint. Ihr spezielles Schlagrepertoire wird sich dadurch stetig erweitern.

Erholung nach dem Kampf
Wenn Sie ein Bild von allen Gegnern befreit haben, folgen keine unerwarteten Attacken mehr. Das bedeutet: Sie können vor dem nächsten Schritt Magie, Manöver und Lebensenergie in aller Seelenruhe restaurieren.

Spielverlauf
Silver verläuft nicht strikt linear. Achten Sie deshalb nicht so sehr auf unsere Einteilung des Spiels in Teile, sondern auf die Fragen im Balken am Seitenrand.

KOMPLETTLÖSUNG

TEIL 1

Wo beginne ich meine Suche nach der Galeere?
Verfolgen Sie Fuge bis zum Hafen. Anschließend führt Ihr Weg östlich durch die Kaserne bis zum Tor nach Haven.

Die Gegnermasse vor dem Tor nimmt überhand ...
Wagen Sie einen Satz auf die andere Seite.

Wo finde ich eine Lichtquelle für die Höhle?
Am Lagerfeuer der Rebellen liegt eine brennende Fackel bereit.

Wo in der Bibliothek befindet sich das Teleskop?
Im Dachgeschoß. Fechten Sie Ihren Weg dorthin Etage um Etage frei. Startpunkt ist der linke Aufgang.

An die Kobolde auf den Schränken komme ich nicht heran ...
Auf dem Fußboden ist für solche Zwecke eine Steinschleuder zu finden.

Soll ich Slink verschonen?
Immerhin verspricht er einen Schatz ...

Wie ist der mutierte Slink zu besiegen?
Vor seinen mächtigen Fußtritten können Sie sich auf die Mitteltreppe retten und die magischen Salven des Kobolds sind ohnehin zu langsam, um eine ernsthafte Bedrohung darzustellen.

Wie ist der mutierte Slink zu besiegen?
Vor seinen mächtigen Fußtritten können Sie sich auf die Mitteltreppe retten und die magischen Salven des Kobolds sind ohnehin zu langsam, um eine ernsthafte Bedrohung darzustellen.

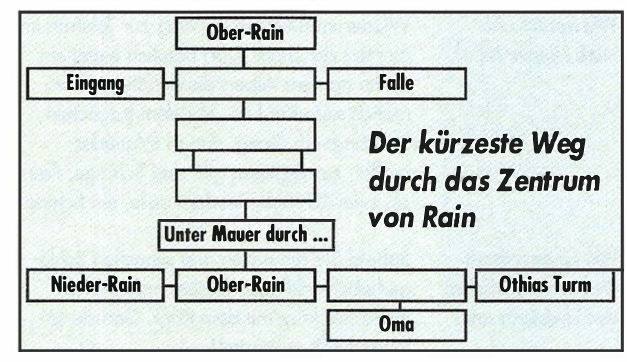
Soll ich mich Fuge stellen?
Zu diesem Zeitpunkt würde das auf ein arg übersteigertes Selbstvertrauen hindeuten.

Die Golems im Keller erwachen ständig zu neuem Leben ...
Nur solange der transparente Schamane sein Unwesen noch treibt.

Wie kann ich die Tür zu Dr. Buzukis Lager öffnen?
Im Inneren des Heizkessels, direkt am Aufzug, hält sich ein zitternder Hauswart versteckt, der Ihnen den passenden Schlüssel gerne überläßt.

Wie kann ich den Feuerdämon schlagen?
Greifen Sie zu Teronus' Eisschwert, beziehen Sie hinter dem wuchtigen Felsen Stellung und warten Sie, bis über dem Höllenwesen ein Funkenregen niedergeht. Exakt in diesem Moment jagen Sie ein ums andere Mal aus der Deckung hervor, um das Ziel mit Eisblitzen einzudecken.

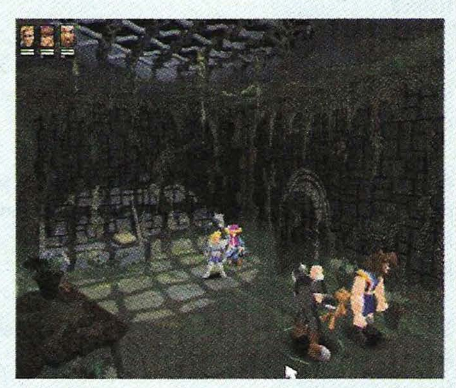
TEIL 2



Der kürzeste Weg durch das Zentrum von Rain

SIDEQUEST: TEDDYBÄR

Ist sie nicht schrecklich traurig, die Geschichte, die Oma Edith im Südosten Rains über ihren Sohn zum Besten gibt? In der Hoffnung, daß Ihre Heldentruppe den Vermißten auffinden kann, überreicht Sie Ihnen ein Plüschtier – gleichsam als Erkennungszeichen. Fortgesetzt wird die Geschichte nach Davids endgültiger Konfrontation mit Fuge, in dessen Kerker der gesuchte Moss ein verzagtes Dasein fristet. Befreien Sie ihn, um später im Rebellenlager einen Schutzring als Dankeschön zu erhalten.



Mit dem Teddy in der Hand reisen wir ins Abenteuerland.

Wo ist die Galeere?

Im Hafen, nahe Othias' Turm. Oder doch nicht?

Wo bringe ich den Schlüssel aus Othias Truhe zum Einsatz?

Im Skiparadies Winter. Reisen Sie vom Orakel aus Richtung Süden, um dort einen kleinen Wachturm zu öffnen.

Was habe ich in Winter zu suchen?

Die zweite magische Kugel. Wandern Sie hierzu nicht die unzähligen Treppen zum Eispalast hinauf, sondern schnurstracks in die Höhle am Fuß des Berges hinein.

Wie kann ich den Eisgiganten niederringen?

Setzen Sie in apokalyptischen Ausmaßen Feuermagie ein, während Sie gleichzeitig die unverhofft erscheinenden Perlen aufklauben. Letztere verhindern, daß Ihre Mana-Reserven vollständig zur Neige gehen.

Ich komme gegen den Eisgiganten einfach nicht an ...

Vielleicht würde Ihnen ein Feuerschwert als Ergänzung zur Zauberkunst etwas nützen?! Ein solches läßt sich jedenfalls in der Taverne von Ober-Rain abgreifen.

Wie komme ich nach Ober-Rain?

Beordern Sie David zurück in heimatliche Gefilde. Vor seinem Haus wenden Sie sich nach rechts, dann nach Norden und zuletzt nach links. Mitten im Wald treffen Sie auf diese Weise den entflohenen Bürgermeister von Rain an, in dessen Obhut sich der ersehnte Schlüssel befindet.

TEIL 3

Wie komme ich nach Nieder-Rain?

Wiederum führt Sie Ihr Weg zur Taverne im Norden der Stadt. Dort nämlich bietet ein Mann namens Albert die benötigte Information zum Kauf an. Vor dem fraglichen Tor hängt ein Gong, den es folgendermaßen zu betätigen gilt: drei Schläge, Pause, zwei Schläge, wieder Pause, ein Schlag.

Wie lange müssen die Pausen zwischen den Tonfolgen sein?

Sobald Sie die ersten drei schnellen Schläge haben erklingen lassen, nickt David mehrmals kurz mit dem Kopf. Gerade so lange heißt es warten!

Wie kann ich den Werwolf umgehen?

Letzten Endes ist die Konfrontation leider unumgänglich. Doch Sie können sich das Leben leichter machen, indem Sie eine Gasse weiter südlich zunächst Silber erstehen.

Wie kann ich den Fährmann in Bewegung setzen?

Kaufen Sie – wiederum in der guten alten Taverne – eine verwunschene Münze. Diese allein akzeptiert der Sensenmann als Zahlungsmittel.

Wie kann ich den Drachen von Spires besiegen?

Gewappnet mit Feuer- oder Eiszauber, verharren Sie an Ort und Stelle, bis das Monster Säure ausspeit. Das allerdings ist Ihr Signal zum Aufbruch: Stante pede laufen Sie, dem Angriff entgehend, auf die Mitte zu und jagen dem Drachen mehrere Zauber in den Unterleib. Alsdann kehren Sie hurtig an den Ausgangspunkt zurück, erstarren wieder, bis Säure geflogen kommt, und starten erneut durch, um keinen Schaden zu nehmen. Erst wenn sich der Drache zum zweiten Mal in der Mitte eingefunden hat, leiten Sie Ihren nächsten Angriff ein. Geht Ihnen die Zauberkraft zwischenzeitlich aus, nehmen Sie am besten kurz das Eis- oder Feuerschwert zur Hand.

TEIL 4

Wo starte ich meine Suche nach der Blitzkugel?

Dort, wo Sie vor einiger Zeit Rains Bürgermeister aufgescheucht haben. Richtung Westen nämlich führt von dieser Stelle aus ein vielversprechender Weg tief hinein in Wald und Sumpf.

Wie kann ich das Feuerwesen in Verdante bekämpfen?

Suchen Sie – je nachdem, wo das Untier auftaucht – hinter unterschiedlichen Felsen Deckung. Als Angriffsmethode empfiehlt sich logischerweise alles, was mit Kälte in Verbindung gebracht werden kann. Schlagen Sie zu, wenn das Tier im Funkenregen pausiert.

Wie kann ich die Feuerwand durchdringen?

Hier möchte ein Amulett namens „Infernum Extinguere" Verwendung finden. Fundort desselben: eine Truhe in den Tiefen von Spires.

Wer kann dem Mönch eine der großen Fragen des Lebens kredenzen?

Man hätte es kaum für möglich gehalten, doch der wirre Dr. Whittle hat in der Tat etwas Produktives zustande gebracht. Die glorreichen Früchte seiner Denkarbeit stehen folglich in der Bibliothek zur Abholung bereit!

Was muß ich in der Drogenvision tun?

Greifen Sie den Hausschlüssel des ermordeten Künstlers auf!

Wo befindet sich Ruebens Haus?

Wieder beginnt die Reise vor Davids Eigenheim, nur lautet die Devise diesmal: Marsch nach Osten, so weit Sie Ihre Füße tragen!

Was habe ich in der Wassermühle zu suchen?

Gehen Sie hinauf in den ersten Stock, öffnen Sie die Truhe und staunen Sie: eine weitere magische Kugel!

TEIL 5

Der Ansatzpunkt für die Erdkugel?

Der Glaspalast in Winter.

Wo ist der Schlüssel zum Schneepalast?

Im Sumpf, aus dem Sie gerade kommen. Direkt hinter der erloschenen Feuerwand findet man sich auf einer Weggabelung wieder, deren einer Zweig zum Kloster führt. Der andere weist Ihnen den Weg zu einem Erdmonster, dessen Klauen es den Schlüssel zu entreißen gilt.

Wie kann ich Draco besiegen?

Ihre Gesellen bieten im tiefgekühlten Aggregatzustand hervorragende Deckungen! Bleiben Sie ständig in Bewegung, um den Eiszapfen auszuweichen, und traktieren Sie den Lindwurm mit Feuer, sobald der gewohnte Funkenregen über ihn hereinbricht.



Der Funkenregen ist charakteristisch für fast jeden Endgegner: In dieser Phase sind sie verletzbar. Warten Sie ab und schlagen Sie dann im richtigen Moment zu.

Wo finde ich die Erdkugel?

Vom Thronsaal aus leitet eine schmale Brücke das Heldenteam zu einem Türmchen. Dessen Inhalt: Kugel und Barackenschlüssel.

Zwei verschlossene Türen im Glaspalast ...

Den Schlüssel für die erste finden Sie in einem schmalen Versteck auf der rechten Seite des Thronsaals. Dahinter stoßen Sie auf das nützliche „Vorhersehungsamulett". Der Rest wird sich von allein ergeben.

TEIL 6

Fünf Kugeln – wo geht es weiter?

Kehren Sie für einen Plausch mit dem fetten Bob zurück ins Rebellenlager.

Wie kann ich das Tor zu Rains Abwassersystem öffnen?

Zücken Sie eine Fernwaffe und landen Sie damit einen präzisen Treffer auf die Glocke!

Was muß ich in der Kanalisation tun?

Ihr Ziel ist die Trockenlegung des überschwemmten Nieder-Rain. Suchen Sie in diesem Sinne nach einer wuchtigen Apparatur.

Wie kann ich die Apparatur in Gang setzen?

Sie benötigen das entsprechende Werkzeug, das einen Bildschirm weiter rechts und einen weiter oben auf dem Boden liegt.

Wo ist der Ausgang?

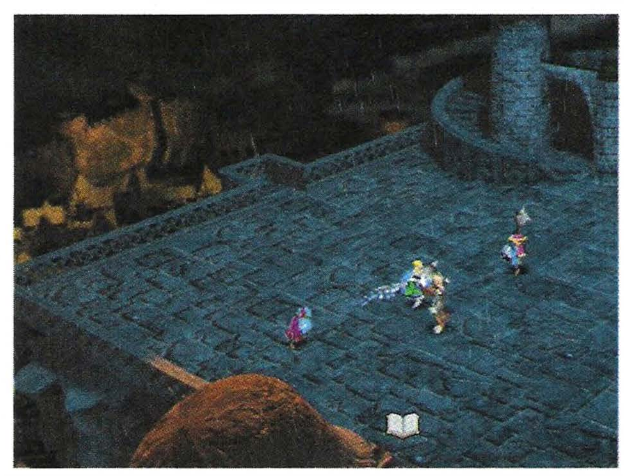
Von der Wasserpumpe ausgehend, laufen Sie zweimal nach rechts und einmal abwärts.

Wie kann ich den Rattenkönig schlagen?

Weichen Sie seinen Attacken nur um Haaresbreite aus, damit ihm zügig die Luft ausgeht. Prasseln dann die Funken auf ihn nieder, folgt Ihre Attacke per Erdzauber. Als Belohnung wartet die Säurekugel.

Wie öffnet man das Tor Richtung Chains?

Mit dem Barackenschlüssel aus Glass' Privatbesitz.



Nördlich des Tores nach Chains trifft David auf diesen Kobold. Das Monster ist in Besitz eines äußerst nützlichen Unsichtbarkeitsrings.

Wie kann ich die Brücke neben Jeremiah herunterlassen?

Justieren Sie eine Fernwaffe (oder einen Zauberspruch) auf den gewaltigen Hebel jenseits Ihrer eigenen Position.

Wo kommt der Goldschlüssel zum Einsatz?

Hinter einer versiegelten Tür in der großen Bibliothek von Gno harrt ein besonderes Spezialmanöver seiner Erprobung: der Hurrikan.

Wo treibe ich den Schlüssel für die Zelle des Duke auf?

Spurten Sie nach Norden, betätigen Sie die Spülung des dortigen Lokus' und steigen Sie die hervorgezauberten Stufen hinab. Nachdem Sie Fuge und seine Vasallen dem Erdboden gleichgemacht haben, finden Sie schließlich – einen Raum weiter oben – das benötigte Stück Metall.

Wie kann ich über Fuge siegen?

Packen Sie alles aus, was Sie an Zaubersprüchen und Fernwaffen jeglicher Couleur besitzen! Sollte es dem Wüstling wider Erwarten gelingen, Sie in einen Nahkampf zu verwickeln, agieren Sie am besten ausschließlich mit Sondermanövern. Als überaus nützlich würde sich zudem ein Unsichtbarkeitsring herausstellen (Gnom vor dem Tor nach Chains). Glückauf!

TEIL 7

Wie komme ich nach Deadgate?

Besuchen Sie Ihren Heimathafen in Verdante, wo Seebär Jonah schon sehnsüchtig auf Sie wartet.

Wo finde ich die Seele des gefallenen Rebellen?

Schlagen Sie sich Schritt für Schritt durch. Auf einem hohen Gerüst wird John bei Gelegenheit erscheinen.



Was gibt es in Deadgate sonst zu tun?

John nach rechts verlassend, werden Sie auf zwei weitere Gesellen von Interesse stoßen. Der eine heißt Canitos; er schenkt Ihnen seinen Steinschlüssel. Der andere ist Professor O'Leary und berichtet von einer mysteriösen Ausgrabungsstätte in Haven.

Wie kann ich die Pforte im Bone Yard öffnen?

Der entsprechende Schlüssel wird vom Seuchenkönig, nahe der angesprochenen Ausgrabungsstätte, eifersüchtig bewacht.

Wo kommt Canitos Steinschlüssel zum Einsatz?

In der Schleuse von Spires steht eine Truhe mit sehr nützlichem Inhalt: Der Lycantrop verwandelt Sie kurzzeitig in einen Werwolf, was gegen unzählige Gegner zuträgliche Auswirkungen hat.

Wo finde ich die Ausgrabungsstätte?

Halten Sie sich vom Rebellenlager aus nördlich. Sodann sieht die Route wie folgt aus: rechts, rechts unten, rechts, unten, oben, unten, links unten.

Wo kann ich den verrosteten Schlüssel verwenden?

In Rains Kanalisation stoßen Sie inmitten der Ratten und Spinnen auf ein Gatter. Hinter eben diesem steht es Ihnen frei, ob Sie Armageddon, das ultimative aller Spezialmanöver, erlernen möchten oder nicht.

Wo finde ich den Seuchenkönig?

Verlassen Sie die Ausgrabungsstätte nach oben, laufen Sie dann nach links und schließlich über die Brücke rechter Hand.

Wie kann ich dem Seuchenkönig beikommen?

Räumen Sie zunächst seine Vasallen aus dem Weg und lassen Sie ihm danach die Fürsorge Ihrer gebündelten Truppe zuteil werden. Als Belohnung winkt der erwähnte Schlüssel für den Bone Yard in Deadgate.

Wie komme ich gegen die Aliens in Atro an?

Schmücken Sie sich mit dem Vorhersehungsamulett.

Wie kann ich die Königin der Aliens besiegen?

Falls Sie den Lycantrop besitzen, legen Sie ihn an. Weichen Sie dem majestätischen Beschuß so gut als eben möglich aus, um in den entscheidenden Momenten wie gewohnt zuzuschlagen.

TEIL 8

Wo startet das Finale?

Im Rebellenlager formieren sich die Widerstandstruppen.

Wie kann ich den Blutfluß austrocknen?

Schlagen Sie eine Schneise durch die feindlichen Reihen, bis Sie das Anclectus in Händen halten. Weiter geht die Reise durch unzählige Räumlichkeiten zu einem Quell rötlicher Energie. Wird das Analectus hier verwendet, aktiviert sich automatisch ein Teleporter. Dort hindurch und immer vorwärts. Zuletzt finden Sie sich auf einem luftigen Plateau wieder, das mit einem ähnlichen Energiebrunnen ausgestattet ist.

Wie kann ich den Roboter zerstören?

Wieder erweist sich der Lycantrop als nützliche Anschaffung. Weichen Sie den wütenden Attacken der Maschine geduldig aus, bis Sie den erhofften Funkenregen erspähen. In diesen Sekunden gilt es dann, möglichst schnell Punkte zu machen. Verlassen wird die Kampfstätte gen Osten.

WEGGEFÄHRTEN

Name	Profession	Treffpunkt
Sekune	Mittelmäßige Kämpferin	Wird automatisch zugeteilt
Vivienne	Gute Kämpferin	Von Davids Haus aus: rechts, oben, rechts
Jug	Perfekter Krieger	Taverne in Ober-Rain
Cagen	Multitalent	Vor dem Sumpfkloster
Chiaro	Sehr guter Magier	Ruebens Haus

Sekune · Vivienne · Jug · Cagen · Chiaro

Wie komme ich in dem Säulensaal voran?

Zerschmettern Sie die vier Zylinder.

Wie kann ich Silver besiegen?

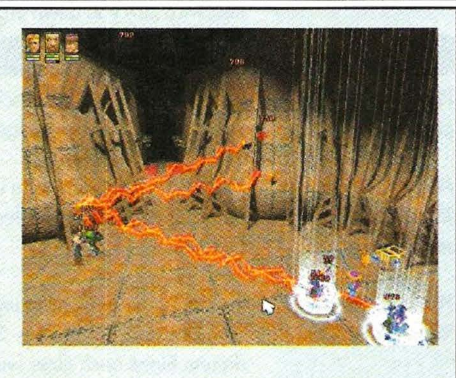
Aktivieren Sie Ihren besten Kämpfer. Seine Aufgabe wird es sein, sich gegen unablässig erscheinende Roboter zur Wehr zu setzen bzw. den fähigsten Magier der Truppe vor deren Zugriff zu schützen. Dieser nämlich widmet sich nicht nur der ständigen Heilung des Kriegers, sondern auch der Machtquelle an der Decke. Je nachdem, welche Magie die Kugel widerspiegelt, müssen Sie mit der entsprechenden Zauberei antworten: Wasser trifft Wasser etc.

Wie kann Apocalypse besiegt werden?

Durch seine Symbiose mit dem Nemesis hat David einen Großteil seiner Sonderfähigkeiten verloren. Er bleibt darum ohne Unterlaß in Bewegung, weicht möglichst allen Attacken aus und reflektiert einzig die nahenden Feuerbälle zurück auf den Untergangsgott. Auf einen Nahkampf sollten Sie sich nur einlassen, wenn Ihnen der Falke als Spezialmanöver zur prompten Verfügung steht.

Daniel Ch. Kreiss (kreiss@compuserve.com) ■

SUPERTIP



Spezialmanöver haben zweierlei Eigenschaften, aus denen sich Kapital schlagen läßt: 1. Zwar ist ihre Ladezeit lang, doch gilt dies nur für die jeweils angewandte Bewegung. Schnell auf die nächste umgeschaltet und schon wieder draufgehauen! 2. Daß alle Charaktere gleichzeitig dasselbe Manöver benutzen können, hat für die Gegnerschar fatale Folgen. Beispiel Armageddon: Wenn diese Urgewalt von drei Helden hintereinander abgefeuert wird, steht anschließend kein Grashalm mehr.

Allgemeine Spieletips

Jagged Alliance 2

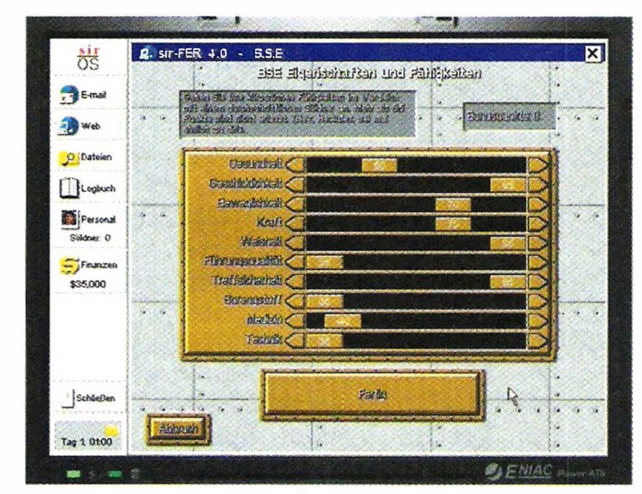
Nach monatelangem Warten ist es endlich soweit: Jagged Alliance 2 von TopWare ist da. In unseren ausführlichen allgemeinen Spieletips erfahren Sie alles über Söldner, Kämpfe, Waffen und Ausrüstung. Außerdem geben wir Ihnen Tips, wie Sie in Arulco schnell Fuß fassen können.

Führungskraft

Ihre erste Aufgabe wird es sein, einen geeigneten Truppenanführer mit Hilfe des B.S.E. zu erschaffen.
Die Fragen aus dem Psychotest dienen zur Festlegung Ihrer Spezialfähigkeiten. Einige Antworten geben direkte Hinweise. Antworten Sie z. B. bei der zweiten Frage (Luftballonwerfen) mit der zweiten Möglichkeit, ist dies ein Schritt zur Fähigkeit „Werfen". Die Mitnahme des Nachtsichtgerätes aus dem Armystore (am Ende des Tests) beschert einem meistens den unbedingt empfehlenswerten „Nachteinsatz".
Versuchen Sie es doch einmal mit folgender Antwortenreihe: 1,3,2,1,1,1,4,4,2,3,1,4,1,1, 4,3 – der Testcharakter erhielt danach die beiden Spezialfähigkeiten „Geschickt" und „Nachteinsatz". Aber Vorsicht, der Test hat gezeigt, daß bei mehrmaligem Wiederholen der Analyse trotz gleicher Antworten das Ergebnis leicht variieren kann. Also heißt es einfach ein wenig ausprobieren.

Finanzfragen

Das Finanzmanagement in *JA 2* ist nicht immer einfach. Für die Rekrutierung ist es ratsam, die permanent gewünschten Mitglieder zunächst für eine Woche einzustellen und dann jeweils tageweise zu verlängern. Damit dürfte immer genügend Reserve in der Kasse sein, um auch fleißig die Milizen auszubilden. Damit Sie im Laufe des Spiels nicht ständig in Geldnot geraten, empfiehlt es sich, nicht mehr als 10 Söldner permanent in der Truppe zu haben. Weitere Einheiten sollten nur dann angeheuert werden, wenn es unmittelbar nötig wird. Im Test wurden z. B. die Raketenstellungen immer mit Kurzzeit-Söldnern (1 Tag) eingenommen, während die Haupttruppe gerade mit anderen Sektoren beschäftigt war. Sie können eine Menge Geld einsparen, indem Sie auf die Zusatzversicherung für die Einheiten verzichten. Was nützt Ihnen das Geld, wenn Ihr bester Söldner aufgrund eines dummen Fehlers vorzeitig hopsgegangen ist. Ein solches Ableben sollten Sie tunlichst vermeiden. Schauen Sie sich immer in Ruhe die Ausrüstung an, die der Söldner mitbringen will. Im späteren Spiel haben Sie meist alles Nötige im Überfluß, so daß Sie auch hier wieder einige Dollar sparen können.



Gehen Sie mit den Attributen Geschicklichkeit, Weisheit und Treffsicherheit bis ans Maximum, denn das sind die wichtigsten Eigenschaften für eine erfolgreiche Söldnerkarriere. Die Minimumwerte für Führungskraft, Sprengstoff und Technik reichen völlig aus. Entsprechende Spezialisten sollten Sie später sowieso rekrutieren.

Charakterentwicklung

Die eigentliche Weiterbildung der Söldner findet durch das simple Anwenden der Fähigkeiten im Einsatz statt. Die Optionen „Üben" und „Training" sind zwar gut gemeint, dauern aber einfach zu lange. Lediglich in den auftretenden Zwangspausen (Heilung oder Schlaf) kann ein Training sinnvoll sein. Dabei gilt: Der für die Fähigkeit am höchsten eingestufte Söldner bildet die niedrigsten Stufen aus, das geht auf jeden Fall schneller als das selbständige Üben.
Anwendungserfolge können sich auch durch Wiederholungen einstellen, wie z. B. beim Öffnen verschlossener Truhen. Ein Söldner mit Schlosserkit sollte ruhig eine Weile probieren, das Zielobjekt zu öffnen, bevor er aufgibt.

Operationsverlauf

Sie haben natürlich die freie Wahl, welche Sektoren Sie in welcher Reihenfolge abklappern – aber beschweren Sie sich nachher nicht, wenn Sie beim Versuch, direkt vom Start aus nach Meduna zu marschieren, plötzlich ohne Truppe dastehen! Vielleicht kommen Sie ja dann doch lieber auf unseren Vorschlag zurück.
Ganz wichtig für Ihre Planung ist der zeitliche Aspekt. Tatsache ist, daß Deidrannas Truppen immer besser werden, je länger Sie brauchen, um im Spiel voranzukommen. Der in der Tabelle erwähnte Eiswagen ist daher sehr wertvoll. Bedenken Sie, daß er nur einen begrenzten Tankinhalt besitzt, dessen Status sich im Inventarscreen ablesen läßt. Es gibt aber in einigen Häusern versteckte Benzinkanister, mit denen Sie auftanken können. Außerdem gibt es im Sektor L10 eine Tankstelle. Versuchen Sie, das Hauptziel der Operation Meduna spätestens nach 5 bis 6 Wochen anzugreifen, natürlich nicht ohne vorher alle anderen Städte befreit zu haben. Wer erst nach ca. 60 Tagen nach Meduna vorstößt, wird sich die Zähne an den Soldaten ausbeißen.
Arbeiten Sie sich von Nord nach Süd und von West nach Ost vor. Es wäre beispielsweise fatal, nach der Befreiung von Chitzena im Nordwesten sofort Balime als nächstes Ziel weit im Südosten auszusuchen. Erobert der Gegner einen Sektor in Chitzena zurück, während Sie schon in Balime stehen, brauchen Ihre Söldner ewig lange, bis sie wieder in Chitzena sind. Natürlich haben die Städte mit den Minen ebenso Vorrang vor den übrigen Orten, damit Ihr Finanznachschub sichergestellt ist. Nachdem Sie die Lage des ersten Raketenstützpunktes vom Piloten erfahren haben, sollten Sie diesen umgehend einnehmen. Danach wird er weitere Stellungen preisgeben. Fast noch wichtiger als der damit mögliche Helikoptereinsatz ist die Option, den Startort für neue Söldner festlegen zu können. Das spart eine Menge Zeit.

Loyalitätssteigerung

Für eine erfolgreiche Rebellion müssen Sie mit Hilfe der Söldner

PERSONALAKTE

Ganze 40 Charaktere stehen Ihnen alleine im A.I.M. zur Verfügung. Sie können in der Tabelle alle Werte einsehen und vergleichen. Wie schon bei Ihrem eigenen Charakter sollten Sie auch hier beim Anheuern auf möglichst hohe Werte für Treffsicherheit und Geschicklichkeit achten. Diese Charaktere sind in der Regel wirklich die besten Kämpfer. Mindestens genauso wichtig ist ein hoher Wert an Weisheit. Lernprozesse gehen viel schneller vonstatten und damit auch die Charakterverbesserung. Es genügt normalerweise, einen der Spezialisten für Technik und Sprengstoff in der Truppe zu haben. Reine Mediziner wie etwa Dr. „Cliff" Highball können Sie getrost zu Hause lassen, denn großartige Verwundungen mit zeitaufwendigem Heilprozeß dürfen Sie sich ohnehin nicht leisten. Besondere Aufmerksamkeit verdienen die Spezialfähigkeiten. Für die Kampfeinsätze sind die Kenntnisse „Nachteinsatz", „Schleichen" sowie die Waffenfähigkeiten von großem Nutzen. Für die Ausbildung der Milizeinheiten in Arulco sollten Sie nur Söldner mit der Fähigkeit „Lehren" bzw. „Lehren (Experte)" und möglichst hohem Führungswert nehmen (z. B. M. „Buns" Sondergaard oder R. „Raider" Higgens). Im Laufe des Einsatzes werden Sie eine Vielzahl an Truhen, Kommoden und Türen vorfinden. Es schadet daher nicht, im späteren Verlauf einen Charakter mit „Schlösser knacken" anzuwerben.

Zu Beginn berufen Sie sich auf den Grundsatz „Klasse statt Masse". Heuern Sie daher die exzellente Schützin „Scope" für eine Woche an. Sie ist wirklich jeden Cent wert und sollte daher ständig im Einsatz sein. Für das restliche Geld nehmen Sie noch einen weiteren treffsicheren Charakter mit ins Team (z. B. C. „Raven" Higgins). Da Sie schon sehr früh im Spiel weitere Söldner umsonst dazubekommen, genügen diese beiden Einheiten völlig.

Wenn erst einmal der Rubel ins Rollen gekommen ist, leisten Sie sich ruhig sofort weitere Söldner aus der gehobenen Klasse. Auf die Liste der Pflichteinkäufe gehören die Namen „Shadow", „Reaper", „Magic", „Scully" und „Gus".

Die Möglichkeit, unerfahrene Einheiten über M.E.R.C. zu beziehen, ist zwar billig, lohnt aber eigentlich nur für Söldner, die sich gut hochlernen lassen (wieder auf Weisheit achten). Ansonsten lassen Sie lieber die Finger von diesen Kandidaten und bleiben dem A.I.M. treu.

CHARAKTERSTATISTIK BEI SPIELSTART

Name	GSND	BEW	GES	KRF	FHR	WSH	TRF	TEC	SPR	MED	ERF	FÄHIGKEITEN
Steroid	**99**	56	48	97	9	62	89	76	13	22	1	Elektronik, Schlösser knacken
Spider	81	56	76	68	16	90	70	0	0	94	1	Nachteinsatz, Schleichen
MD	72	62	78	76	4	94	66	7	0	80	1	Messer, Lehren
Fox	77	85	**100**	55	21	76	62	15	8	7	2	Lehren, Geschickt
Raven	85	76	92	68	19	77	98	5	5	17	2	Nachteinsatz, Autom. Waffen
Igor	91	89	75	82	4	84	77	36	19	17	2	Schleichen
Barry	82	72	87	80	29	91	70	44	92	20	2	Elektronik, Schlösser knacken
Bull	96	59	44	**98**	23	64	72	25	17	10	2	Nahkampf (Experte)
Buns	79	78	87	59	24	93	86	8	4	48	2	Lehren (Experte)
Grizzly	94	69	50	95	16	72	79	24	37	8	2	Nahkampf, Schw. Waffen
Trevor	95	77	98	79	27	**97**	81	**99**	88	7	2	Elektronik, Schlösser knacken
Malice	83	81	97	89	13	55	83	14	16	12	3	Messer, Nahkampf
Fidel	88	83	64	83	1	71	85	6	97	3	3	Nahkampf
Meltdown	78	74	84	76	24	82	83	22	40	3	3	Schw. Waffen, Geschickt
Thor	96	83	84	89	61	**97**	74	35	11	70	3	Nahkampf, Schleichen
Dr. Q.	88	92	81	73	26	91	60	19	20	87	3	Kampfsport, Nachteinsatz
Blood	84	94	87	82	6	75	**78**	23	31	51	3	Werfen, Kampfsport
Grunty	82	79	76	71	21	72	78	44	28	22	3	Nachteinsatz, Schw. Waffen
Danny	**99**	**99**	79	73	10	91	61	12	0	88	3	Geschickt
Ice	90	88	87	84	23	78	86	42	3	7	3	Lehren, Autom. Waffen
Wolf	90	83	86	85	22	76	79	65	40	48	3	Lehren, Nachteinsatz
Static	79	66	95	59	15	60	86	**99**	28	17	4	Elektronik, Nachteinsatz
Hitman	75	77	40	69	52	74	88	11	39	3	4	Werfen, Lehren
Buzz	71	84	47	68	13	90	96	5	19	0	4	Schw. Waffen, Autom. Waffen
Raider	80	71	78	80	87	76	84	12	20	11	4	Lehren (Experte)
Nails	72	60	88	90	24	79	84	63	78	11	4	Schlösser knacken
Cliff	82	60	53	64	33	87	84	4	31	84	4	Keine
Ivan	94	90	95	87	35	83	92	14	55	15	4	Autom. Waffen, Schw. Waffen
Lynx Eyed	81	79	86	77	39	71	**99**	29	50	34	4	Elektronik, Nachteinsatz
Red	68	66	81	69	21	79	78	33	**99**	5	4	Lehren, Elektronik
Vicki	79	85	72	72	33	85	84	**94**	28	18	4	Geschickt, Werfen
Scully	90	90	96	85	70	93	92	61	66	36	5	Messer (Experte)
Shadow	95	96	83	88	35	77	92	12	22	30	5	Schleichen, Getarnt
Magic	95	**99**	98	92	16	80	94	91	27	24	5	Schlösser knacken, Schleichen
Scope	87	89	76	64	39	81	**99**	4	21	17	5	Nachteinsatz, Lehren
Sidney	80	70	91	76	27	78	92	2	15	44	5	Werfen (Experte)
Stephen	97	71	78	80	59	94	82	15	66	15	5	Nachteinsatz, Lehren
Reaper	81	92	92	79	37	81	97	37	47	2	6	Schleichen, Schlösser knacken
Len	89	80	88	77	61	83	83	54	47	35	7	Autom. Waffen, Lehren
Gus	75	65	84	82	83	94	97	80	76	68	8	Waffen (Experte)

CHECKLISTE FÜR DIE ERSTEN TAGE IN ARULCO

Sektor	Aufgabe
A9/10	Mit Fatima reden, ihr den Brief zeigen und ihr zu Miguel folgen.
A10	Mit Miguel reden und unbedingt Ira anwerben.
B/C/D13	Der gesuchte Pater ist entweder in der Kneipe (C13) oder in der Kirche (D13). Wenn Sie in einem der Häuser Bier/Wein finden, geben Sie es dem Pater und reden Sie mit ihm (gibt Infos über Deidranna).
C13	Überzeugen Sie Doreen in der Fabrik von ihrem Fehler. Lassen Sie Ihren Anführer erst freundlich, dann direkt reden. Vermeiden Sie es, Doreen zu töten.
B15	Finden Sie den Piloten Skyrider und bringen Sie ihn zum Flugplatz zurück.
A10	Sind die Nahrungsmittel angekommen, können Sie von Miguel Dimitri abwerben.
C5/6, D5	Kaufen Sie Angel die Jacke ab, um den „Maria-Auftrag" zu erhalten. Reden Sie mit Kyle im Tattoo-Laden und geben Sie ihm die Urkunde, die Sie von Angel zur Belohnung erhalten. Lassen Sie Ihren Anführer mit Spike reden, um Einlaß in die Boxarena zu bekommen. Für den Boxkampf wird ein Charakter mit hohem Kraft- und Beweglichkeitswert und eventuell mit Nahkampffähigkeit benötigt (zur Not für einen Tag anwerben, z. B. Fidel oder Thor). Durchsuchen Sie die Stadt nach einer Videocassette (in D5), um sie der Kundin in der Videothek zu geben. Danach ist der Weg zum Waffenhändler im Hinterstübchen frei.
D4	Plündern Sie die Truhen in den Minen, Ihr Gehaltskonto wird's freuen.
A/B2	Befreien Sie als nächstes Chitzena. Sprechen Sie dort mit Yanni. Sie finden dort später auch ein Touristenpaar. Für deren Eskorte nach Drassen-Flughafen gibt es $ 2.000.
G6	Im Süden der Karte versteckt sich Hamous (rekrutieren) mit seinem Eiswagen. Ab jetzt kommen Sie schneller voran.
G1/2, H1/2/3	Nehmen Sie möglichst früh Grumm ein, da sich die Stadt strategisch günstig verteidigen läßt (Zugang nur über Sektor H3).

die Loyalität der Bevölkerung Arulcos auf ein hohes Niveau bringen. Mit steigender Loyalität wird vor allem die Minenausbeute besser. Durchsuchen Sie daher jeden Stadtsektor nach NPCs, die einen Auftrag für Sie haben. Die Erledigung solcher Quests steigert enorm die Loyalität bzw. bereichert Ihren Geldbeutel. Bleiben Sie in den Gesprächen freundlich bis direkt.

Anmerkungen zu den Quests und den Gegenständen

Nicht alle Gegenstände in *JA 2* sind immer am selben Ort zu finden. Items wie Steine, Gläser, Kleber etc. werden vom Programm zufällig verteilt, also sollten Sie einfach alle Truhen, Kommoden etc. öffnen.

Boxen in San Mona

Bei der Teilnahme am Boxwettkampf sollten Sie noch folgende Tips beachten: Machen Sie immer nur einen Schlag und nutzen Sie die verbleibenden Actionpunkte (AP), um Abstand zu gewinnen. Der Gegner muß dann erst zu Ihnen hinlaufen und hat demzufolge weniger AP-Punkte für den Schlag übrig. Sie können die Kämpfe ständig fortsetzen, um so die Finanzen aufzupeppen. Der Clou dabei ist, nach einem erfolgreichen Boxen zunächst die Zusage für den nächsten Kampf zu geben und sich dann auszuruhen, bis Ihr Boxer wieder fit ist. Kehren Sie dann in den Ring zurück, müßten die Gegner noch ihre Blessuren von der ersten Begegnung haben. Da Sie zwischen den Kämpfen die freie Wahl haben, wer für Sie in den Ring steigt, sollten Sie sich den Kampfexperten für den dritten Gegner aufsparen. Die ersten beiden können auch ohne große Probleme von Leuten wie „Scope" besiegt werden.

Marias Befreiung

Wenn Sie das Etablissement gefunden haben, in dem Maria festgehalten wird, lassen Sie einen Techniker (z. B. Dimitri) an der Hintertür die Alarmanlage entfernen, damit Sie unbemerkt fliehen können. Reden Sie mit der Frau am Tresen und zahlen Sie die $ 400. Im hinteren Gang patrouilliert ständig eine Wache. Ist die Luft rein, flitzen Sie in den ersten linken Raum, um den Schlüssel für die Hintertür zu nehmen. Übrigens, betreten Sie doch einmal ganz unschuldig ein Zimmer der anderen Damen ... o.k., zurück an die Arbeit.

Waffenhändler Tony finden

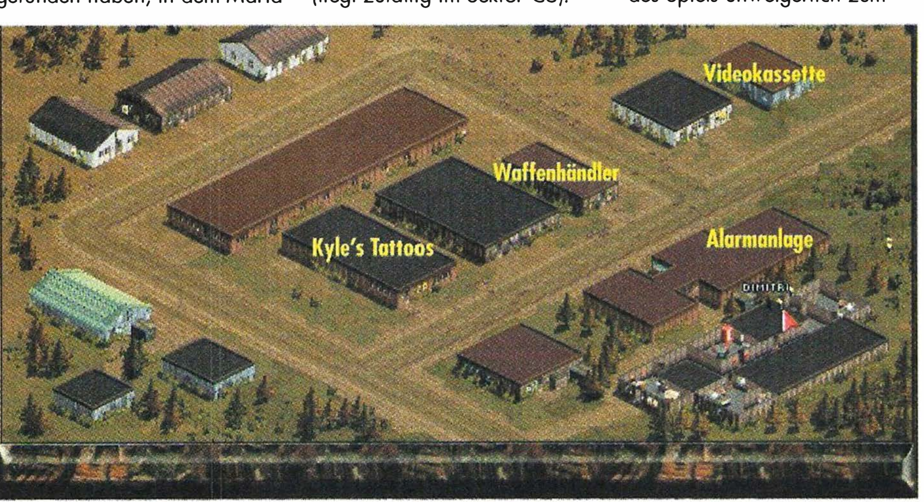
Die Videokassette für Brenda finden Sie im gleichen Sektor (liegt zufällig im Sektor C5). Danach läßt Sie der Videohändler ins Hinterstübchen zu Tony ein.

Micky finden

In der Kneipe direkt oberhalb von „Shady Lady" steht Micky am Billardtisch. Ihm können Sie alle Tiertrophäen von Bloodcats und den Minenmonstern (SciFi-Modus) verkaufen.

Kingpin

Nachdem Sie das Geld aus den Minen in San Mona entwendet haben, bekommen Sie von dessen Besitzer Kingpin später eine E-Mail. Wenn Sie ihn dann aufsuchen sollten, kommt es mit der 1.00-Version des Spiels unweigerlich zum



Programmabsturz. TopWare arbeitet aber schon an einem entsprechenden Patch. Wenn Ihnen Kingpin seine Killer auf den Hals hetzt, müssen Sie in den Städten mit plötzlichen Attacken der Killer rechnen. Das Gemeine an ihnen ist, daß sie immer zuerst schießen und meist gut treffen. Sie können Sie aber meist daran erkennen, daß es NPCs sind, die ständig durch die Karte wuseln und fast ausschließlich den Status Stark oder Sehr gut haben. Haben Sie einen Killer zuerst entdeckt, können Sie noch im Echtzeitmodus versuchen, einen Schuß abzufeuern, bevor es dann in den Rundenmodus geht, den der Killer beginnt.

Touristeneskorte

Nachdem Chitzena befreit ist, können Sie zwischendurch noch mal vorbeischauen, um John und Mary nach Drassen zu eskortieren. Zum Dank gibt es neben den $ 2.000 noch zwei witzige Handwummen per Post (Automag III, SCH:29, RW:22, AP:10). Alles in allem nicht die Superbelohnung, dennoch sollten Sie diesen Auftrag ruhig erledigen.

Inzuchthochzeit

In Sektor F10 sollten Sie mal mit einem weiblichen Söldner, der entbehrlich ist, mit Daryl reden und ihn heiraten (freundlich reden). Danach dürfen Sie sich mit dem Rest der Truppe an den Waffen bedienen, die dort zu finden sind. Bedenken Sie allerdings, daß dieser Charakter dann permanent fehlt, also vorher die Ausrüstung abnehmen, sonst ist die auch weg.

Roboterquest

Sobald Sie die Meldung erhalten, daß einer von Deidrannas Wissenschaftlern abhanden gekommen ist, sollten Sie nach dem Professor Ausschau halten. Er wohnt in einem Bauernhof (Sektor ist zufällig). Das Labor ist in einem Geheimraum in der Scheune, der durch einen Knopf im Wohnhaus geöffnet wird. Der Professor baut Ihnen einen Roboter, wenn Sie ihm ein (möglichst gutes!) Gewehr geben und eine Videokamera besorgen. Die Kamera können Sie beim Elektronikhändler in Balime kaufen. Der Roboter schießt zwar nicht besonders gut, eignet sich aber sehr gut, um den Gegner auszukundschaften.

Minenmonster

Im SciFi-Modus von *JA 2* werden irgendwann die Minen von Riesenkäfern heimgesucht, die die Produktion lahmlegen. Wappnen Sie sich gut, denn diese Biester haben es in sich. Am besten rüsten Sie alle beteiligten Söldner mit Hohlspitzmunition aus: Sie durchdringt die schwache Panzerung der Insekten und richtet in diesem Fall den größten Schaden an. Bei der Menge an Monstern können Sie nur gewinnen, wenn Sie nicht nur viel, sondern auch schnell Schaden anrichten. Nehmen Sie auch ruhig ein oder zwei Granatwerfer oder Mörser mit, diese Waffen helfen bei den großen Zielen beträchtlich weiter. Für den Kampf gilt: Die Truppe unbedingt zusammenhalten, denn Sie benötigen eine geballte Feuerkraft für die Viecher. Suchen Sie sich jeweils zu Beginn eines Minenlevels halbwegs Deckung und locken Sie dann die Monster einfach mit einem Schuß ins Leere an. Ganz abgebrühte Spieler können einmal versuchen, mit einem schleichenden Nahkampfexperten die Käfer einzeln aufzusuchen und so auszuschalten.

Der „Fleurop-Gag"

In den Laptop-Internet-Links sollten Sie sich mal in den Blumenladen einloggen. Dort können Sie an Ihre geliebte Deidranna einen „netten" Strauß senden lassen.

Die Milizei

Als ob Sie nicht schon genug mit den Söldnern zu tun hätten, nein, auch bei der Landesverteidigung müssen Sie alle Fäden richtig ziehen. Und wiederum spielt der Zeitfaktor eine große Rolle. Überlassen Sie die Ausbildung daher den Söldnern mit der Fähigkeit „Lernen" oder hohem Führungswert. Beginnen Sie in Drassen mit der Militärausbildung. Der Charakter Ira Smythe sollte diese Aufgabe übernehmen. Generell sollte so lange ausgebildet werden, bis in jedem Sektor 20 Einheiten stationiert sind. Hören Sie jedoch nicht mit der Stufe „grüne Miliz" auf, sondern setzen Sie die Ausbildung fort, bis Sie den Status „reguläre Miliz" erreicht haben. Die Chancen, einen Angriff heil zu überstehen, sind somit wesentlich größer.
Wenn Sie eine größere Stadt wie Cambria befreit haben und Miliz ausbilden, wissen Sie noch nicht, welche Sektoren Deidrannas Truppen als nächstes zurückerobern wollen. Es ist aber wahrscheinlich, daß die Minensektoren bevorzugt angegriffen werden, stellen Sie also zunächst dort eine Miliz auf. In den übrigen Städten ohne Mine verteilen Sie die trainierten Truppen zunächst gleichmäßig und beobachten die Truppenbewegungen auf der Karte. Nähert sich eine feindliche Armee, speichern Sie schon mal ab und warten ab, wo der Feind einfällt. Jetzt einfach den alten Spielstand laden und alle verfügbaren Miliztruppen in dem entsprechenden Sektor stationieren.
Benutzen Sie die Option PC-Kampf, es sei denn, Sie lieben es, tatenlos der Miliz zuzuschauen. Die Ergebnisse des PC-Kampfes streuen in der Regel ziemlich stark. Erscheinen Ihnen die Verluste zu hoch, starten Sie einfach noch einen Versuch – so lange, bis Sie zufrieden sind.
Eine strategische Besonderheit bietet die Stadt Grumm. Der Ort ist nur über einen Sektor (H3) zu erreichen. Damit ist klar, wo zunächst alle Miliztruppen stationiert werden müssen.
Versuchen Sie auch, wo es geht, den Miliz-Lehrer aus den Kampfsektoren herauszuhalten, damit er unbeschadet bleibt. Zur Sicherheit postieren Sie ihn am besten innerhalb eines Gebäudes und schließen die Tür, dann ist die Gefahr eines Verlustes schon mal gemindert.
Im Spielverlauf sollten Sie sich mindestens drei permanente Ausbilder für die Miliz leisten, da die Soldatenangriffe stets zunehmen. Spielen Sie im Sci-Fi-Modus, kommen noch Monsterangriffe hinzu, bei denen es umso mehr auf erfahrene Milizeinheiten ankommt.

Ballermänner

Zugegeben, schon von Anfang an werden Sie den Gegnern Pistolen und Revolver zuhauf abnehmen können, aber damit kommen Sie nicht allzu weit. Die Nachteile liegen klar auf der Hand: hohe AP-Kosten, geringe Reichweite und wenig Schaden. Die richtig guten Waffen beginnen mit Kaliber 5.56mm bzw. 7.62mm. Die spätere Standardwaffe sollte das M14 oder das M16 sein. Sehen Sie sich dazu auch noch einmal die Tabelle mit den am häufigsten auftretenden Waffen an.
Versäumen Sie nicht, die Effizienz der Schußwaffen durch mehrere Items aufzuwerten. Laserpointer, Ständer o. ä. erhöhen vor allem die Treffgenauigkeit und die Reichweite, was enorme Vorteile bringt. Verschwenden Sie diese Gegenstände aber nicht, um schwächere Waffen etwas zu verbessern, sondern machen Sie die besten Gewehre noch effizienter.
Bei der Frage nach Standard-, Hohlspitz- oder panzerbrechender Munition müssen Sie einfach genau hinsehen, was Ihre Schützen erreichen. Die Hohlspitzgeschosse wirken am besten, wenn die Gegner nur schwache Westen anhaben bzw. bei einem direkten Kopftreffer. Da Sie die Rüstung des Gegners nicht sehen können, hilft nur Probieren. Richtet auch die Standardmunition nur wenig Schaden an, wird es Zeit, die panzerbrechende Variante zu benutzen. Diese Munition durchschlägt auch Kisten oder Behälter, hinter denen ein Soldat lauert.
Wollen Sie einen Feuerstoß oder Sperrfeuer geben, sind die beiden Spezialgeschosse eigentlich zu schade – bleiben Sie lieber bei der Standardmunition.

WAFFENÜBERSICHT

Name	Schaden	Reichweite	Actionpunkte
Beretta 93 R	22	12	7/11
.38er Spezial	22	13	11
Desert Eagle	24	13	11
Remington M870	32	13	13
H&K MP5K	23	20	6/10
MAC-10	27	20	7/11
Colt Commando	29	20	6/10
H&K G41	29	30	7/11
Ruger Mini 14	30	25	7
C-7/M16 AE2	30	40	6/10
M24	32	80	13
M-14	33	33	7/11

Optimal ist es, wenn jeder Söldner zwei gleichwertige Waffen mit unterschiedlichen Geschoßtypen besitzt, dann sparen Sie APs für das Um-/Nachladen. Ihm eine andere Waffe aus dem Inventory in die Hand zu geben, ist nämlich sinnlos.

Schußregeln

Ihre Söldner können aus drei Stellungen heraus feuern. Je nachdem, in welcher Haltung der Gegner sich gerade befindet, ist es ratsam, mit einer bestimmten eigenen Stellung zu reagieren. Dazu am besten wieder einige Beispiele:

Schützen auf gleicher Ebene

Gegnerstellung .... Gute Chance aus der Position
Stehend ....Stehend, kniend
Kniend ....Kniend, liegend
Liegend ....Liegend

Schützen auf unterschiedlicher Ebene

Gegner am Boden....Söldner auf Dach
Stehend....Liegend, direkt hinter einer Dachkante
Kniend ....Kniend, Stehend
Liegend........................Stehend

Vorsicht, der Blickwinkel von oben spielt auch eine Rolle. Wenn Sie steil nach unten schießen müssen, ist das in der Regel schwieriger, als wenn das Ziel etwas weiter weg ist. Verkürzen Sie den Winkel, indem Sie den Schützen möglichst liegend feuern lassen.

Mit der Frage der Körperhaltung und dem Schußwinkel hängt auch die Wahl des Zielkörperteils eng zusammen.
Kopf: Ist schwer zu treffen und sollte entweder aus nächster Nähe, z. B. mit dem Remington-Schrotgewehr oder mit einem exakten Schützen („Scope") angepeilt werden. Laserpointer/Zielfernrohr sind dabei nützliche Items auf dem Gewehr.
Torso: Ist schlicht und einfach der Standardzielpunkt.
Beine: Auch nicht immer einfach zu treffen, gute Chancen haben liegende Schützen mit aufrecht stehenden Zielen.

Beim Schuß aus der Deckung (z. B. hinter einem Felsen kauernd) kann direkt auf Gegner in Sichtweite geschossen werden, ohne sich extra zu erheben. Die Trefferchance ist aber meist höher, wenn der Söldner für den Schuß aus der Deckung geht, um mehr Sicht zu haben. Nach dem Schuß einfach wieder abducken oder hinlegen.

Bei der Wahl der Schußfrequenz ist fast immer der gezielte Einzelschuß anzuwenden. Die Schnellfeuervarianten sind einfach zu ungenau und lediglich aus kurzer Distanz sinnvoll. Der erhöhte AP-Verbrauch steht dabei meist nicht im Verhältnis zum Erfolg. Bei großen Zielen wie den Monstern aus dem SciFi-Modus gilt das allerdings nicht. Hier ist gerade der Feuerstoß der Schlüssel zum Sieg.

Das zweite wichtige taktische Element beim Schießen/Kämpfen ist das Haushalten mit den APs.
Legen Sie z. B. nach einem Sprint in die Deckung eine Runde Pause ein, um in der Folgerunde wieder mehr APs zur Verfügung zu haben.
Wenn Sie zum Schuß aus der Deckung auftauchen, behalten Sie sich die notwendigen Punkte zum Wiederabtauchen übrig. Es ist immer schlecht, wenn die Söldner am Zugende frei und ohne Deckung stehen.
Sollten mehrere Schützen auf ein Ziel feuern, dann lassen Sie erst jeden Söldner einen Schuß abgeben. Ist das Ziel ausgeschaltet, hat jeder Beteiligte noch APs für weitere Aktionen übrig.

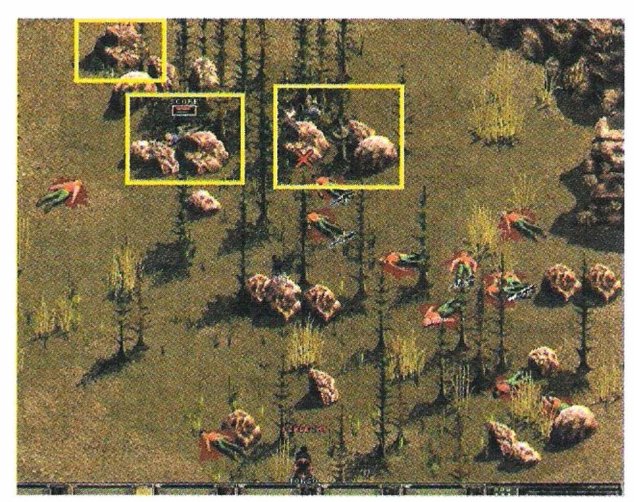
Das Überraschungsmoment

Sobald es zu einem Feindkontakt kommt, kommen verschiedene Faktoren für einen Unterbrechungszug ins Spiel. Das Grundprinzip dabei lautet einfach, den Gegner zuerst zu bemerken, ohne selbst entdeckt zu werden.
Wenn Ihre Leute einfach laut durch den Busch rennen, werden sie gehört; das führt fast immer zu einem Unterbrechungszug für die Gegner.
Liegen Sie in Deckung und gehen sofort in die aufrechte Haltung über, werden in Sichtweite befindliche Feinde ebenso schnell auf Sie aufmerksam und können schießen. Machen Sie erst den Schritt in die Hocke, vielleicht können Sie dann schon den lauernden Bösewicht erspähen und Ihrerseits feuern.
Ist ein Gegner eliminiert, überspringen Sie ruhig jeweils ein bis zwei Züge. Oftmals laufen Ihren Zöglingen dann schon die nächsten Opfer vors Visier.
Hat ein Teammitglied einen Soldaten ausgemacht (d. h. er wird auf der Karte sichtbar), können sich die restlichen Söldner in Schußweite gefahrlos zeigen, um einen Schuß loszuwerden.
Lassen Sie immer mindestens einen Söldner genügend APs für einen Schuß übrig behalten. Falls er einen Unterbrechungszug bekommt, kann er sofort feuern.
Getarnte und schleichende Söldner sind die besten Kandidaten, um an einen Unterbrechungszug zu gelangen.
Auch die Blickrichtung Ihrer Leute ist dabei wichtig. Wenn Sie die Meldung über Geräusche in der Nähe bekommen, sollte auch in diese Richtung geschaut werden.
Steigern Sie die Chance für einen Unterbrechungszug durch Items wie Lauschmikro bzw. Nachtsichtgerät bei Nachteinsätzen oder in den Minen.

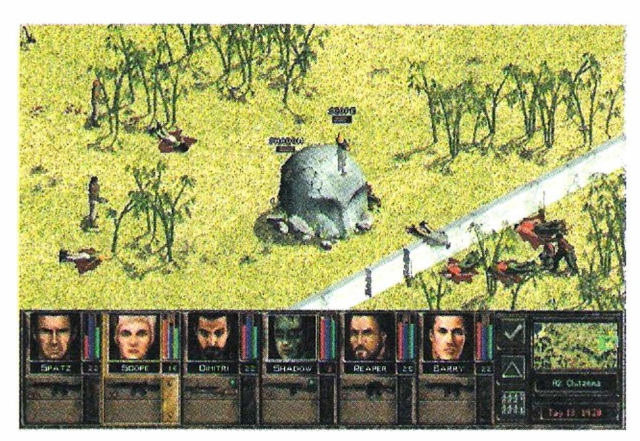
Bewegung im Feld

Prägen Sie sich folgende Regeln ein, dann läßt es sich leichter kämpfen:
Wenn Sie zum ersten Mal ein Kampffeld betreten, geht es eigentlich zunächst nur darum, die Positionen der Gegner zu ermitteln und nach Deckungsmöglichkeiten Ausschau zu halten. Starten Sie dann den Kampf erneut und postieren Sie Ihre Jungs/Mädels jetzt dank Ihrer gewonnenen Geländekenntnis optimal.
Stellen Sie immer möglichst Zweier-Teams auf, die sich gegenseitig Deckung geben können. Wenn jeder Söldner für sich alleine durchs Gelände streift, geht das meist schief.
Solange auf dem Feld der Echtzeitmodus aktiv ist (keine Gegner in Sichtweite), sollte die Truppe im Schleichmodus und gebückt umherstreifen, um möglichst spät von Gegnern entdeckt zu werden.
Das Überleben Ihrer Einheiten steht und fällt mit der richtigen Ausnutzung der natürlichen Deckungsverhältnisse. Optimal sind Wälder und hohe Büsche. Getarnte Einheiten sind darin so gut wie nicht auszumachen. Doch Vorsicht, im Zuge der Spielentwicklung müssen Sie selber auch verstärkt mit getarnten Gegnern rechnen.

Nicht ganz so optimal sind kleinere Felsen oder Bäume. Es genügt schon, wenn ein Kör-



Was mit Hilfe einer exzellenten Deckung möglich ist, dürfte dieses Bild sehr gut deutlich machen. Achten Sie darauf, daß die Söldner nur die großen Felsen als Deckung genommen haben. Lediglich zum Schießen haben sie sich kurz erhoben und sind sofort wieder abgetaucht. Keine einzige Feindkugel konnte die Truppe treffen.



Hier unterstützen unsere Söldner die Miliz in Chitzena. Die beiden Söldner hinter dem großen Felsen haben ganz alleine den Ansturm an der Mauer aufgehalten – ebenfalls ohne einen Treffer zu kassieren. Die Vorgehensweise lautete: einen Schuß abfeuern und wieder in Deckung gehen.

perteil hervorlugt. Gute Gegnerschützen (und die gibt es reichlich) treffen dort auch. Suchen Sie sich deswegen immer Baum- oder Steingruppen aus, dann ist die Gefahr, getroffen zu werden, geringer.
Dichte, hohe Sträucher und Büsche eignen sich hervorragend, um mit getarnten oder schleichenden Charakteren ganz nahe an die Gegner zu gelangen.

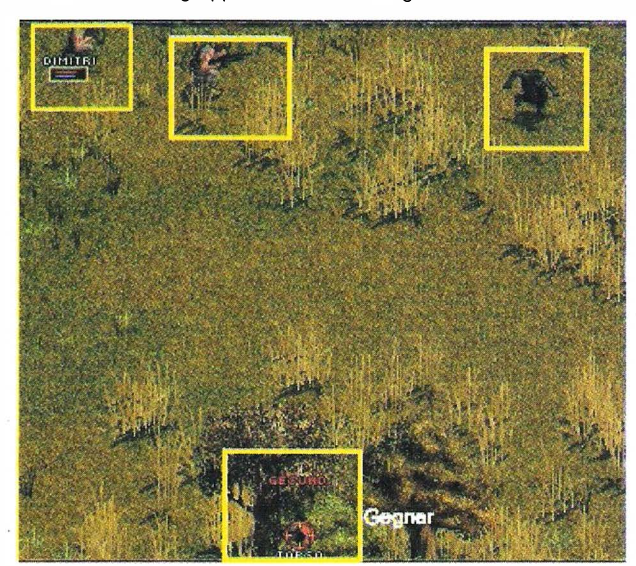
Häuser bieten eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. Eine erhöhte Position auf einem Flachdach kann den Gegner schier in Verzweiflung treiben. Achten Sie nur darauf, nicht selbst zur Zielscheibe zu werden, indem Sie am Ende eines Zuges aufrecht stehend auf dem Dach stehen. Immer erst vorsichtig im Liegen zur Kante robben, um etwaige lauernde Soldaten rechtzeitig zu erkennen.

Fensterscheiben sind sowohl gefährlich als auch nützlich. So können Sie von den Gegnern durchs Fenster anvisiert und beschossen werden. Ihre Söldner können das natürlich auch. Bei Kämpfen in Stadtsektoren können Sie damit für ordentliche Überraschungen sorgen. Wenn Sie die Position des Gegners kennen, suchen Sie sich ein passendes Haus und lassen Sie ein oder zwei Söldner dorthin schleichen. Kauern Sie sich ans Fenster und warten Sie den nächsten Zug ab. Sind Sie nämlich dabei gehört worden, werden die Söldner beschossen.

Nutzen Sie Lärm als Lockmittel aus. Haben Sie eine günstige Schußposition gefunden, aber es sind keine Ziele in der Nähe? Ein gezielter Schuß auf den Boden oder das Werfen eines beliebigen Gegenstandes kann da Abhilfe schaffen.
Um nicht durch zuviel Lärm aufzufallen, ist der Schleichmodus schon fast obligatorisch zu verwenden, wenn mit Gegnern zu rechnen ist. Es dauert zwar lange, um größere Strecken zurückzulegen, aber Sie sollten generell immer nur kurze Schritte vorwärts machen. So können Sie vermeiden, ungewollt in das gegnerische Blickfeld hineinzutappen.
Tückisch sind die Straßen, denn dort entsteht zu viel Lärm. Wo es geht, sollte immer abseits einer Straße gegangen werden. Die Computergegner lauern nämlich gerne an Stellen, von denen die Straße einseh- und hörbar ist.

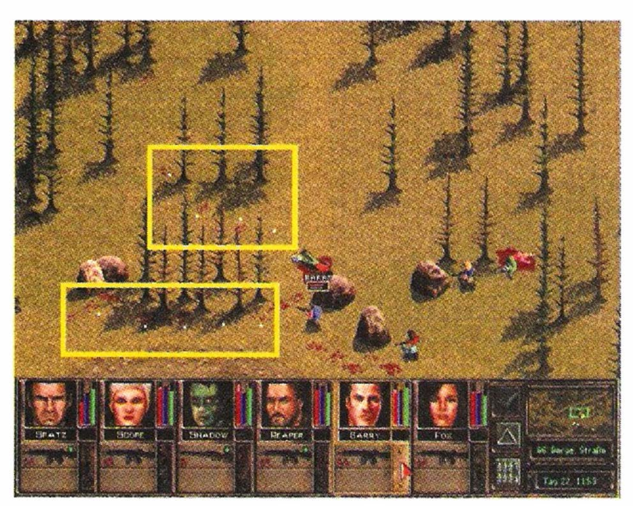
Tag und Nacht

Gewöhnen Sie es sich ruhig an, die Einsätze bei Nacht durchzuführen. Zwar sind für alle Beteiligten die Sichtverhältnisse bescheiden, aber Sie haben den Vorteil, ungesehen viel näher an die Gegner heranzukommen. Es ist durchaus nicht verkehrt, dafür ein reines Nachteinsatzteam zu bilden, es gibt genügend gute Söldner im A.I.M. mit dieser Fähigkeit (s. Liste). Wenn Sie dann z. B. „Shadow" zusätzlich mit Lauschmikro und Nachtsichtgerät ausrüsten, können Sie fast problemlos alle Gegner aufstöbern, ohne bemerkt zu werden. Lichtquellen müssen Sie natürlich meiden, denn dort haben die Gegner leichtes Spiel. Nutzen Sie vielmehr umgekehrt diesen Effekt aus, in-





Saubere Sache, Jungs: Ganz sachte durch die Sträucher um die Wache herumgeschlichen (linkes Bild), die im Anschluß von Dimitri mit dem Wurfmesser erledigt wurde – da fiel nicht ein Schuß.



Von „kaum zu übersehen" bis „kaum zu erkennen" reicht die Palette der Blutspuren, mit deren Hilfe verletzte Einheiten aufgespürt werden können.

dem Sie eine Einheit z. B. auf einem Dach Stellung beziehen lassen, von wo aus sich erleuchtete Bereiche wunderbar einsehen lassen.

Ablenkungsmanöver

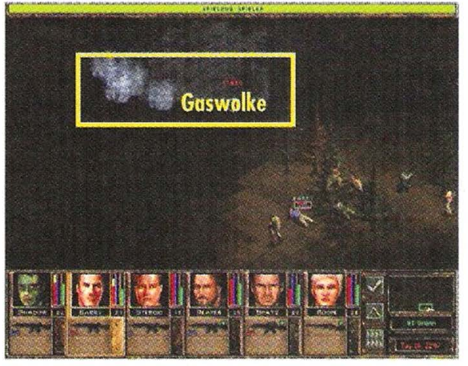
Eine Eigenart der Computergegner ist es, sich fast immer auf die Stellen zu konzentrieren, an denen geschossen wird. Sind Sie in ein Feuergefecht verwickelt, können sich schleichende oder getarnte Charaktere wie „Shadow" gut unbemerkt vom Kampfplatz weg an die Kontrahenten heranpirschen. Klappt natürlich nicht in offenem Gelände, ein bisserl Deckung braucht's da schon.

Es kommt schon einmal vor, daß Sie aus irgendeinem Grund bei einer Feindbegegnung den Kampf vermeiden wollen, den Rückzug aber eigentlich ablehnen, weil Sie dringend in die gewünschte Richtung reisen müssen. Dann versuchen Sie einfach folgenden Trick: Wählen Sie wie zum Kampf die Option „Gehe zu Sektor" und stellen Sie die Söldner so weit wie möglich am Rand auf. Wenn das Spiel zum Kampfbildschirm wechselt, lassen Sie alle Teammitglieder im Schleichmodus und gebückt am Rand entlang in Ihre Zielrichtung steuern. Die Gegner sind in den meisten Fällen innerhalb der Karte und nur selten am Rand postiert. Mit etwas Glück kommen Sie so ungeschoren davon.

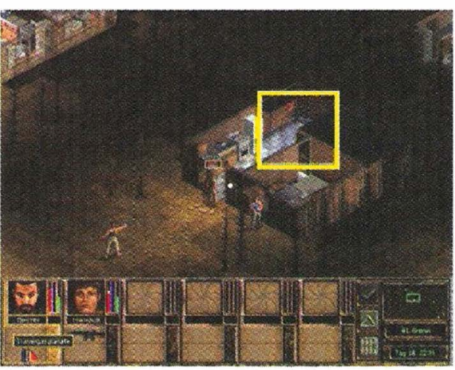
Auch wenn es etwas makaber ist, aber Blutspuren geben gute Hinweise, wohin sich verletzte Gegner bewegt haben. Nutzen Sie das aus, indem Sie ihnen geduckt und in Deckung bleibend folgen, bis Sie das Ziel erreichen.

Fernwaffen

Das große Problem bei allen Handgranaten oder Granatwerfern ist die hohe Zahl an APs, die für deren Einsatz aufgebracht werden müssen. Der Schütze steht dann nach dem Schuß meist ungeschützt als Zielscheibe in der Gegend herum. Sie müssen sich für den entsprechenden Söldner schon ein geschütztes Plätzchen suchen, damit er Ihnen auch erhalten bleibt. Wählen Sie einen Söldner mit gutem Technikwert aus, um die Fernwaffen vernünftig bedienen zu können. Konzentrieren Sie alle Granaten bei diesem Charakter, seine Aufgabe wird darin bestehen, dem Rest durch die richtige Granatenwahl taktische Vorteile zu verschaffen. Bestes Beispiel sind die Rauchgranaten. Lassen Sie einen Kundschafter („Shadow", wen sonst) die Gegner aufspüren. Bringen Sie dann den Artilleriesöldner in Stellung und hüllen den Gegner in Rauch ein. Jetzt kann die restliche Truppe nachrücken. Ist erst einmal der

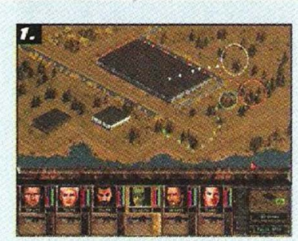


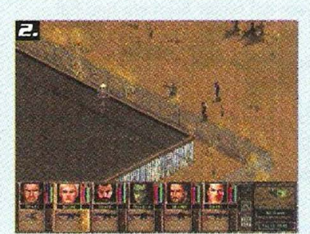
Versperrte Sicht durch Gasgranaten: Da hat die Einsatzgruppe noch einmal Glück gehabt. Zwei Gegner stehen völlig im Nebel, der dritte dürfte einiges zu schlucken bekommen, da unser Zug gerade erst beginnt ...



In diesem Sektor von Grumm (G 1) hat sich der letzte Gegner in diesem Haus verschanzt. Leider war kein Sprengstoff mehr im Inventar, also mußte eine Tränengasgranate herhalten, um den Bösewicht auszutricksen.

MISSIONSDARSTELLUNG











1. Team Weiß ist mit der Drahtschere ausgerüstet und macht sich auf den Weg durch den Zaun und hinauf auf das Dach. Team Rot folgt durch die Zaunlücke, schleicht aber nach Norden um das Gebäude herum. Team Grün ist ein guter Schütze, der im Schutz der Bäume Position bezieht und aus dem Hinterhalt feuern kann.

2. Erfolgreich – unbemerkt erfolgt der Einstieg in das gegnerische Lager.

3. Die drei Teams räumen auf dem freien Feld vor der Halle erst einmal auf, bevor sie sich hineinwagen.

4. Nachdem alle Wachen im Freien ausgeschaltet sind, muß die Fabrikhalle noch gestürmt werden. Mehrere erfolglose Versuche durch die vorderen Türen führten zu dem Entschluß, an dieser Stelle ein Loch in die Wand zu sprengen.

5. Endlich in der Fabrik, gibt es noch einmal heftigen Widerstand. Das Förderband hat jedoch genügend Schutz geboten, um die Söldner unbeschadet vorrücken zu lassen. Als Überraschungsgast für den Gegner stand noch ein Schütze an der Tür bereit.



Mörser in Ihrem Besitz, können Sie mit diesem Verfahren auch gehörig Schaden anrichten.

Werden Sie einmal vom Gegner überrascht (soll ja auch vorkommen), verschafft ein Gasgranateneinsatz die nötige Zeit, um sich in Deckung zu flüchten oder um den Spieß umzudrehen.

Sprengstoffe

Die TNT-Ladungen im Spiel sind ganz hilfreich. Wenn Sie unbedingt in ein Gebäude hineinmüssen, der Zugang sich aber partout nicht öffnen läßt oder von Feinden besetzt ist, hilft es weiter, einen solchen Sprengsatz an einer beliebigen Stelle der Außenwand einzusetzen. Richtig interessant sind die möglichen Eigenkonstruktionen. TNT, kombiniert mit Cyklonit, hat z. B. durchschlagende Wirkung.

Messer

Der Einsatz von Klingen bleibt eigentlich nur den Experten wie „Dimitri" oder „Scully" vorbehalten. Dabei gilt der Grundsatz



Beim Nachteinsatz in Grumm (G2) brachte der Schereneinsatz mal wieder den durchschlagenden Vorteil. Alle Söldner konnten unbemerkt eindringen, um auf den dortigen Flachdächern Stellung zu beziehen.

„Aus kurzer Entfernung von hinten in den Kopf/Nacken", alles andere hat keinen Zweck. Getarnt und im Schleichmodus sind die Erfolgschancen dabei am größten.

Drahtschere

Auch wenn es keine Waffe ist, dieses kleine Ding kann einem hervorragende Dienste leisten, um unbemerkt an Stellen zu gelangen, die sonst nur schwer zugänglich sind. Ob bei den Raketenstellungen oder in der Stadt Grumm, es gibt eine Menge Zäune. Lassen Sie einen Kämpfer unbemerkt ein Loch in die Maschen schnippeln und überraschen Sie die Gegner.

Nützliche Gegenstände

Sie fragen sich bestimmt, wozu T-Shirts, Kleber und ähnlich merkwürdige Utensilien gut sein sollen, die in manchen Häusern versteckt sind. Lassen Sie einfach einen Technik-Experten die verschiedenen Sachen miteinander kombinieren, dabei kommen ganz nette Überraschungen heraus. Hier nur einige Beispiele:

Kleber + Klebeband + Metallrohr = Laufverlängerung (gibt Reichweitenbonus)
Flasche/Glas + Benzin + T-Shirt (mit Messer zerschnitten) = Molotov-Cocktail
Faden + Blechdose = Alarmanlage
Alurohr + Feder = Bolzen (erhöht Schußfrequenz)
Murmeln = Gegner fallen zu Boden, wenn sie darüber laufen (geht nur auf ebenen Böden)

Taktikschulung

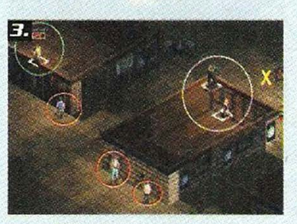
Nach der ganzen Theorie über Deckung und Schleichen, Munition und Taktik schauen Sie sich zum Abschluß einfach noch mal das Bildmaterial von diversen Einsätzen unserer besten Leute an.

Stefan Weiß, spatz@dacotec.de

TYPISCHE JA-2-SITUATIONEN





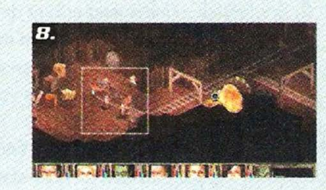














1. Die Container waren eine hervorragende Deckung für unsere beiden getarnten Einheiten. Auftrag erledigt.
2. Volle Wirkung durch den Einsatz einer Splittergranate. Das schafft Luft!
3. Die Gegner stehen bei dem gelben X. Team Weiß bestreicht sie vom Dach aus mit Blei, Team Rot lugt immer nur um die Hausecken, feuert und zieht sich sofort wieder in den Schutz der Mauer zurück. Team Grün sichert auf dem Dach nach hinten für etwaige Gegenmaßnahmen.
4. So liegen die Söldner perfekt geschützt hinter Bäumen und Felsen.
5. So geht's: Bei A liegen die Schützen noch in Deckung, zum Schuß (B) aufstehen und Volltreffer.
6. Auch eine Variante. Unser Schütze Len schießt durch zwei über Eck angeordnete Fenster auf den Gegner.
7. Auf so eine Entfernung verursacht eine Gewehrgranate ganz schön Schaden. Das tut weh.
8. In den Minen von Grumm kauern Sie sich sofort am Startpunkt nieder und locken die Monster mit einem Schuß an. Hier zeigt der Granatwerfer wieder seine Wirkung.
9. Auf der vierten Minenebene in Grumm kommt es zu einem regelrechten Monsteransturm. Bleiben Sie in der Nähe des Ausgangs. Wenn es zu brenzlig wird, weil Ihnen die Biester auf den Pelz rücken oder die Munition knapp wird, flüchten Sie durch den Eingang zurück. Munitionieren Sie nach und wagen Sie einen zweiten Anlauf.

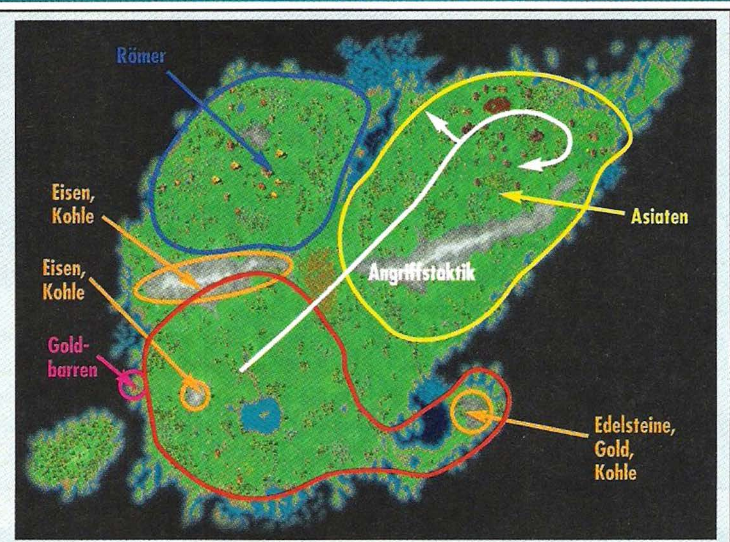
Komplettlösung, 3. Teil

Die Siedler III -Mission-CD-

Nach unseren allgemeinen Tips und den Lösungen der Römer- und Asiatenkampagne in den letzten beiden Ausgaben beenden wir unsere Siedler 3 – Mission-CD-Komplettlösung mit der Ägypterkampagne. Unsere detaillierten Übersichtskarten helfen Ihnen dabei, auch die letzten acht Missionen zu meistern.

MISSION 1: STURM — ÄGYPTER-KAMPAGNE

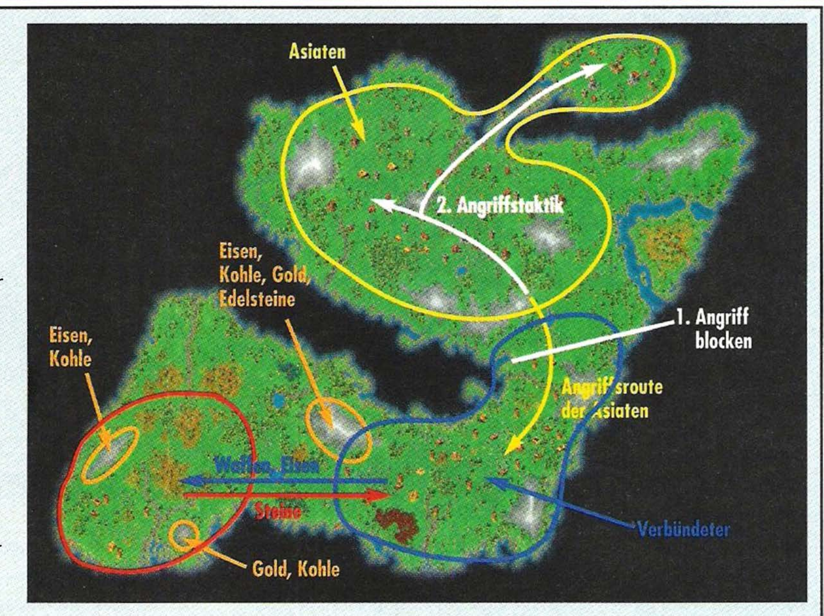
Das Gold im Westen und das Gebirge im Osten sind Ihre einzige Chance, Ihre Soldaten für den Auswärtskampf aufzurüsten.



1. Breiten Sie sich möglichst schnell mit Pionieren nach Norden und Südosten aus und nehmen Sie die Gebirge ein. Im Norden finden Sie Eisen und Kohle, im Südosten Edelsteine und Gold. Die Verbindung zum Südosten sollten Sie mit Soldaten sichern. Schnappen Sie sich auch die Goldbarren an der Westküste.
2. Konzentrieren Sie ab sofort bei allen Missionen Ihre Soldaten um ein oder zwei Türme. Das verhindert frühzeitige Angriffe des Gegners.
3. Beginnen Sie möglichst früh mit der Manaproduktion.
4. Warten Sie mit dem Rekrutieren von großen Heeren, bis die göttliche Aufwertung abgeschlossen ist. Lagern Sie jedoch zuvor schon die Waffen in Ihren Kasernen ein, um im Verteidigungsfall schnell eine Armee ausheben zu können.
5. Da die Römer sehr stark sind, sollten Sie sich mit Ihren Angriffen auf die Asiaten konzentrieren. Spalten Sie das Lager in der Mitte, um die Wirtschaft lahmzulegen. Jetzt können Sie von der Nordküste aus nach Osten ziehend die Türme einnehmen und Gold erbeuten. Erst jetzt sollten Sie die restlichen Burgen angreifen.

MISSION 2: WAFFENBRÜDER — ÄGYPTER-KAMPAGNE

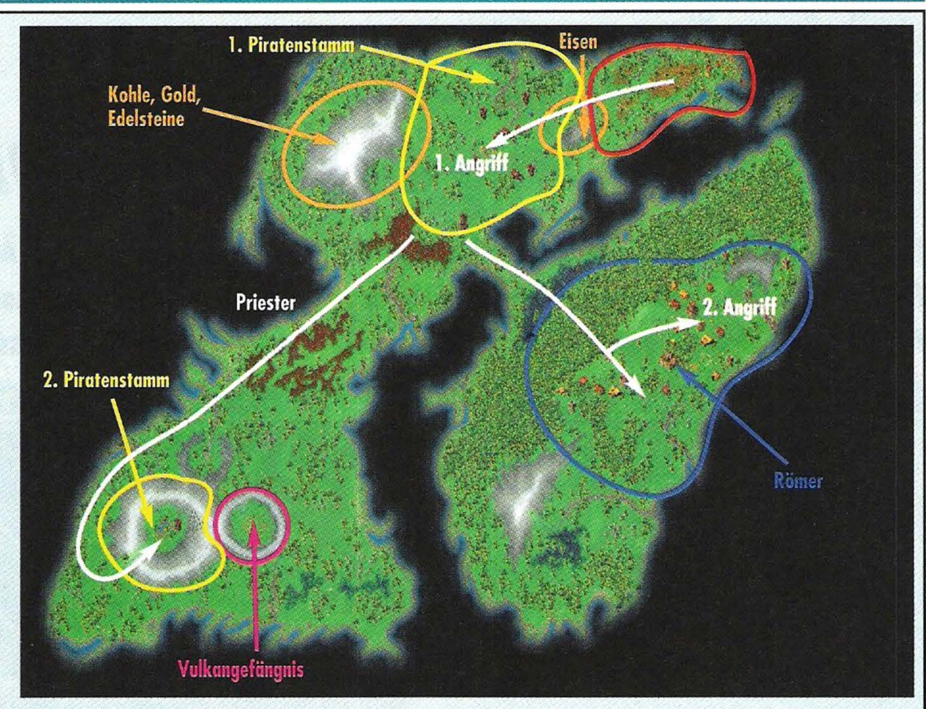
Heiße Luft und nichts dahinter! Das scheint das Motto der Asiaten in dieser Mission zu sein.



1. Da Ihr Verbündeter mehr als genug Steine schickt, brauchen Sie sich darum nicht zu kümmern. Achten Sie beim Aufbau der Siedlung auf Ihre Werkzeuge und Rohstoffe. Von beidem haben Sie am Anfang der Mission nur sehr wenig. Sichern Sie sich die Rohstoffvorkommen, speziell das Gebirge im Norden, das Ihnen Eisen und Kohle einbringt.
2. Am Anfang sollten Sie Ihrem Verbündeten Eisen und Waffen liefern. Sobald Sie merken, daß der Feind keine Türme des Verbündeten dauerhaft einnehmen kann, stellen Sie die Lieferungen ein. Schicken Sie jetzt lieber Soldaten, um den Partner zu schützen. Falls Sie Türme des Gegners zurückerobern, reißen Sie diese hinterher wieder ab.
3. Die Asiaten sind nur am Anfang der Mission eine Gefahr: Sie schicken kleine bis mittlere Trupps, um die Türme des Verbündeten einzunehmen. Nachdem diese gesichert sind, ist die Mission schon fast geschafft. Stellen Sie ein göttlich aufgewertetes, schlagkräftiges Heer auf und zerstören Sie die Türme und Burgen des Feindes. Sie werden dabei kaum auf Widerstand stoßen.

MISSION 3: DUNKLE RITUALE — ÄGYPTER-KAMPAGNE

Wer am Anfang trödelt, hat schon so gut wie verloren.



1. Nehmen Sie Ihre Soldaten und ziehen Sie nach Westen, um das Lager des nördlichen Piratenvolkes einzunehmen. Lassen Sie auch nach der Eroberung dieses Lagers unbedingt den Startturm stehen. Der Gegner wird seine ersten Angriffe darauf konzentrieren. Das gibt Ihnen etwas Zeit zum Aufbau der Siedlung.

2. Jetzt ist ein gutes Timing gefragt: Bauen Sie schnell alle nötigen Wirtschaftszweige auf.

3. Nachdem Sie Eisen haben, müssen Sie zügig eine Armee ausheben. Stellen Sie dazu Pioniere neben Ihre Kasernen. Nachdem diese ausreichend mit Waffen beliefert wurden, verwandeln Sie die Pioniere wieder in Träger und stellen Autorekrutierung an. Zuvor sollte diese logischerweise auf manuell geschaltet worden sein. Die Pioniere sollten Sie jedoch erst dann rekrutieren, wenn der Gegner gerade die Grenzen überschreitet, um Ihren einzigen Turm, den Sie zuvor in den Norden verlegen, anzugreifen. Der Feind läßt sich davon häufig abschrecken und zieht sich zurück.

4. Sobald Ihr Heer groß genug ist, greifen Sie die Römer im Südosten an.

5. Jetzt ziehen Sie mit einem Priestertrupp zum südlichen Piratenvolk. Verwenden Sie den Gegner-bannen-Spruch, um die Piraten im Krater abzusetzen.

MISSION 4: DIE AUGEN DER WELT — ÄGYPTER-KAMPAGNE

1. Das wichtigste in dieser Mission ist schnellstmöglich die Manaproduktion des Gegners zu stoppen. Da ein Angriff über Land für Ihren kleinen Trupp tödlich enden würde, bauen Sie 2-3 Fähren. Warten Sie mit dem Angriff jedoch noch etwas, um den Nachschub an Soldaten zu sichern.

2. Das Gebirge im Südosten nutzen Sie als ersten Rohstofflieferanten. Gleichzeitig nehmen Sie das Gebirge im Westen ein. Achten Sie auf Ihre Steinvorräte! Diese können leicht zu Ende gehen.

3. Nachdem die Waffenproduktion und somit Soldaten gesichert sind, setzen Sie mit den Fähren mind. 20-25 Soldaten aufs gegnerische Land. Da Sie am Anfang nicht genug Zeit für eine göttliche Aufwertung haben, sollten Sie die Schlagkraft Ihrer Truppe ständig mit frischen Soldaten verstärken.

4. Landen Sie mit Ihren Fähren genau im Norden Ihrer Werft. Dort können Sie wichtige Wirtschaftszweige des Gegners lahmlegen.

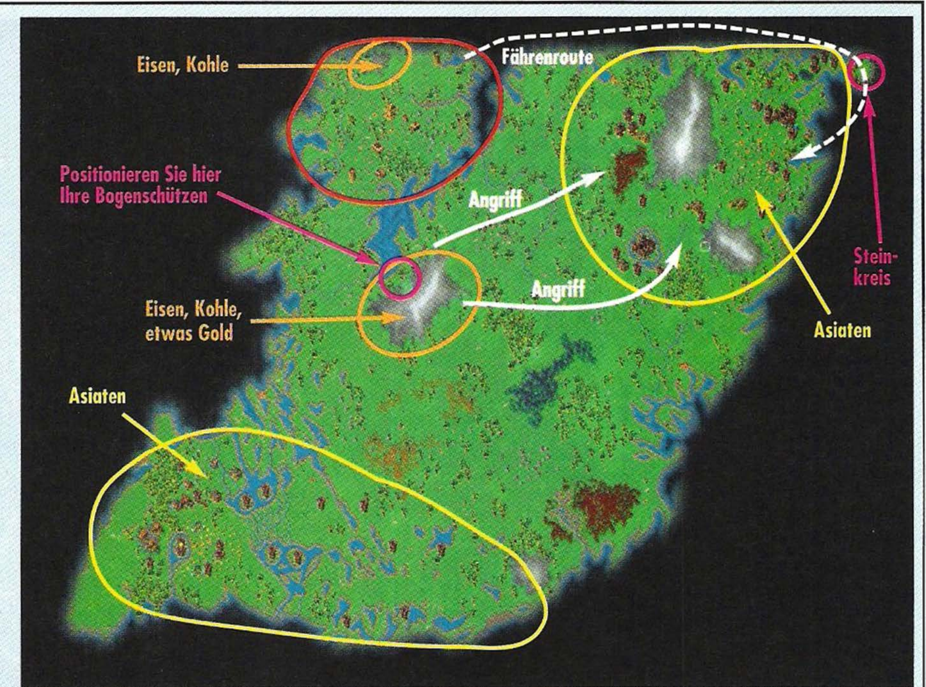
5. Ziehen Sie nun mit Ihrem Heer durch den Sumpf und nehmen Sie die Türme ein. Somit stoppen Sie die Manaproduktion (da kein Reis mehr angebaut werden kann).

6. Nehmen Sie alle anderen Türme und die Burg auf der Halbinsel ein.

7. Errichten Sie nun eine Burg in der Mitte des Sumpfgebietes. Da zuvor Ihre Pioniere das Land bis zur Grenze des Gegners eingenommen haben, können die Baumaterialien über Land transportiert werden.

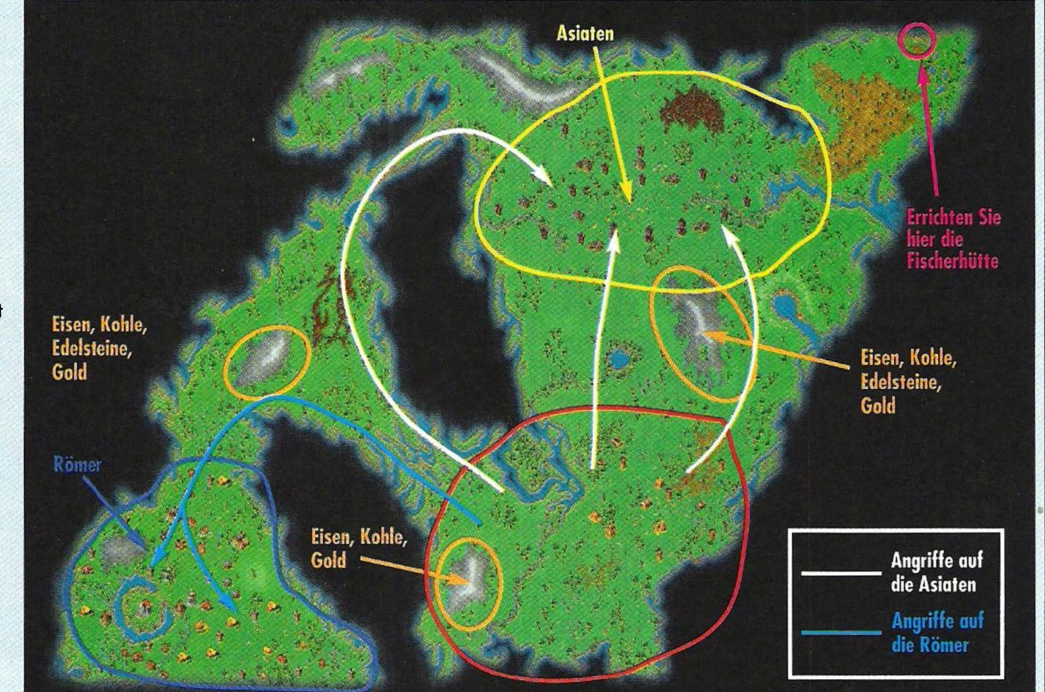
MISSION 5: DER TRAUM — ÄGYPTER-KAMPAGNE

Mit dem Spruch „Göttliche Gabe" und den Goldvorkommen können Sie einen kleinen Teil der 90% Kampfkraft erreichen. Den Rest bekommen Sie nur mit den Edelsteinen und dem Gold des südwestlichen Gegners.



1. Wie immer müssen Sie möglichst schnell Ihre Wirtschaft aufbauen und die Soldaten göttlich aufwerten. Benutzen Sie dabei das Gebirge im Norden für die Eisenproduktion. Nehmen Sie dann das Gebirge im Südosten ein.
2. Verbauen Sie den Weg zu Ihrem einzigen Turm im Norden mit Häusern. Somit staut sich die Angreiferwelle des Gegners und Ihre Bogenschützen können die Armeen ohne Gefahr zerstören. Außerdem sollten Sie an der Engstelle im Süden der Bucht Bogenschützen aufstellen, da sich auch hier ein Stau beim Angriff bildet.
3. Greifen Sie zuerst den südlichen Gegner an. Vorsicht! Einige Türme stehen auf unerreichbaren Inseln. Diese Türme können Sie nur mit Ballisten zerstören, denen Sie vorher mit den Priestern den Weg „freibrennen".
4. Jetzt bringen Sie Soldaten (ca. 150) mit Fähren zum Steinkreis. Während diese anfangen, die Wachtürme zu erobern, greifen Sie mit zwei großen Heeren von Westen aus an.
5. Stellen Sie nun 10 Soldaten in den Steinkreis und Sie haben gewonnen.

MISSION 6: AUGE UM AUGE — ÄGYPTER-KAMPAGNE

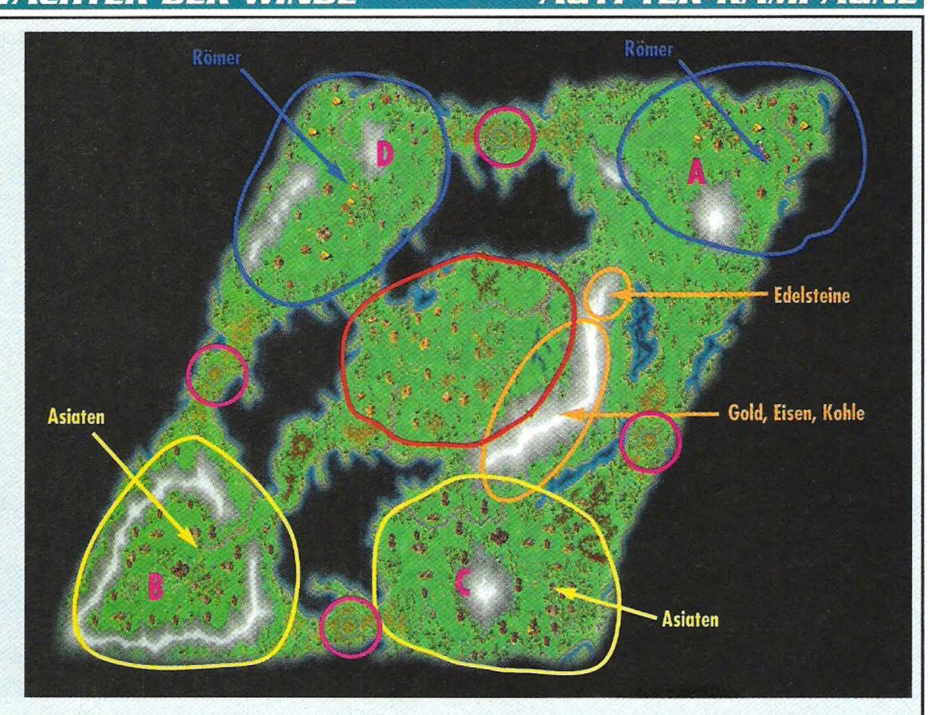


1. In dieser Mission ist es besonders wichtig, sein Lager und seine komplette Wirtschaft schnell aufzubauen, da sonst der nördliche Gegner zu stark wird.
2. Nachdem Sie Ihre Soldaten aufgewertet und Ihre Kampfkraft gestärkt haben, greifen Sie an mehreren Stellen (siehe Karte) mit jeweils ca. 65 Soldaten (75-80%) an. Somit werden sich die Armeen des Gegners aufteilen, um den verschiedenen Türmen zu helfen. Achten Sie darauf, daß Sie genügend Bogenschützen haben. Somit können die Schwertkämpfer die Türme einnehmen, während der Gegner mit einem Pfeilhagel eingedeckt wird.
3. Es ist sinnvoll, einen Turm zu erobern, die Armee danach zurückzuziehen und an einer anderen Stelle wieder angreifen zu lassen. Somit laufen die Soldaten des Gegners nur durch Ihr Lager, während Sie einen Turm nach dem anderen erobern.
4. Nachdem die Asiaten besiegt sind, sollten Sie ein Heer von ca. 300-400 Soldaten der höchsten Stufe aufstellen. Sobald Sie ca. 90-95% Kampfkraft haben, greifen Sie auch die Römer an zwei Fronten an.



MISSION 7: DIE WÄCHTER DER WINDE — ÄGYPTER-KAMPAGNE

In dieser Mission kommen Sie nur mit einer Vielfrontentaktik weiter



1. Es ist sehr wichtig, daß Sie am laufenden Band Waffen und somit Soldaten produzieren. Diese sollten möglichst vorher aufgewertet worden sein. Da Sie, wenn Sie den Nachschub an Nahrung gesichert haben, mehr als genug Kohle und Eisen bekommen, lohnt es sich, ca. 4-7 Kasernen zu bauen. Damit Sie auch genügend Siedler haben, sollten Sie ständig Häuser errichten.

2. Sobald Sie genügend Soldaten haben, greifen Sie die Römer im Nordwesten an. Benutzen Sie dazu wieder folgende Taktik:

a) Greifen Sie immer an mindestens zwei voneinander weit entfernten Stellen an.

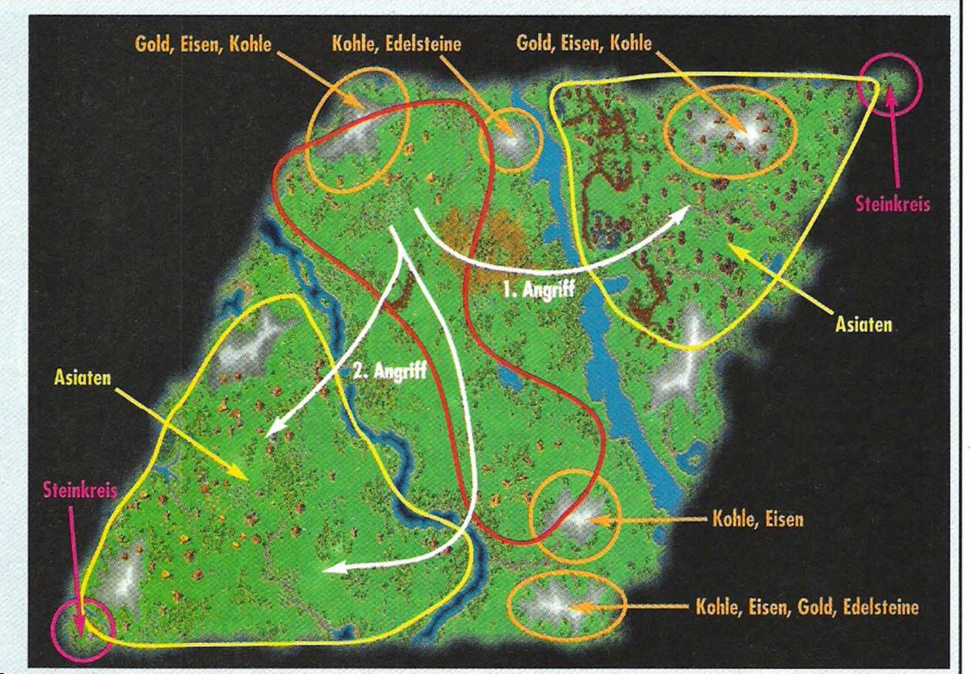
b) Nehmen Sie einen Turm ein, reißen Sie ihn ab und ziehen Sie sich wieder zurück. Jetzt greifen Sie wieder an einer anderen Stelle an. Somit laufen die Soldaten des Gegners nur durch das Lager, um den Türmen, die Sie schon längst eingenommen haben, zu helfen.

3. Greifen Sie nun die restlichen Stämme in der Reihenfolge der Großbuchstaben an. Verwenden Sie dabei möglichst immer die Taktik von 2a,b.

4. Jetzt errichten Sie in den weiß eingezeichneten Kreisen jeweils einen Wachturm. Falls Ihnen das Gebiet noch nicht durch die Eroberungen der feindlichen Türme gehören sollte, nehmen Sie es vorher mit Pionieren ein.

MISSION 8: DIE AUGEN DES FALKEN — ÄGYPTER-KAMPAGNE

Ein ständiger Nachschub an Soldaten ist das A und O dieser Mission.



1. Während Sie in der oberen Siedlung eine komplette Wirtschaft aufbauen, lassen Sie im Süden nur die notwendigsten Gebäude errichten. Währenddessen lassen Sie von Pionieren eine Landbrücke zwischen den Siedlung einnehmen.

2. Da keiner der beiden Gegner Sie mit großen Armeen angreifen wird, reicht ein mittlerer Verteidigungstrupp. Lagern Sie auch wie immer Waffen ein, um später aufgewertete Soldaten rekrutieren zu können. Mit den Edelsteinen im Osten des nördlichen Lagers können Sie Ihre Kampfkraft verbessern.

3. Bauen Sie nun auch Ihre südliche Siedlung aus und stellen Sie ein großes Heer auf. Greifen Sie damit zuerst den nordöstlichen Gegner an, da dieser noch nicht so stark ist wie der im Südwesten. Nachdem Sie das ganze Gebiet erobert haben, können Sie neben dem Gebirge eine weitere Waffenproduktion und Kasernen errichten. Mit Pionieren nehmen Sie den Steinkreis vollständig ein und errichten die erste Pyramide.

4. Mit einem sehr großen Heer greifen Sie nun den südwestlichen Gegner an. Greifen Sie möglichst immer mindestens 2 Türme gleichzeitig an. Somit spalten sich die Armeen des Feindes.

5. Nachdem Sie auch diese Asiaten vernichtet haben, bauen Sie im zweiten Steinkreis eine Pyramide. Um das Gelände dafür einzuebnen, müssen Sie andere Gebäude, z. B. zwei Sphinxen, errichten und sie danach wieder abreißen!

Roman Gruhn ■

Allgemeine Spieletips

Civilization – Call to Power

Call to Power von Activision setzt nach Jahren endlich die erfolgreiche Civilization-Serie fort. Wir geben Ihnen allgemeine Tips, um Ihr Volk durch die Jahrhunderte zu Ruhm und Macht zu führen.

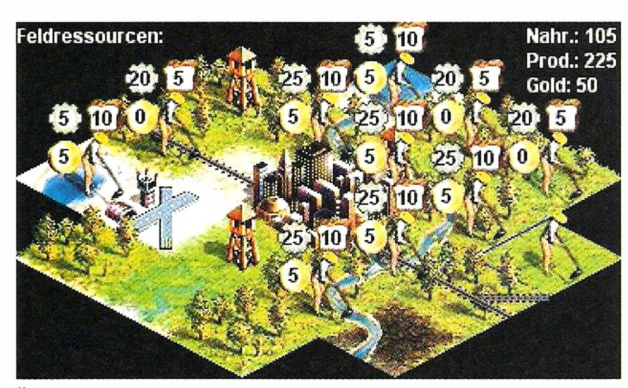
Aufbau eines Dorfes

Bei der Auswahl des Standortes Ihres Dorfes sollten Sie auf die Bodenverhältnisse achten. Sehr wichtig sind hierbei die Goldreserven. Diese werden Sie in erster Linie zur Expansion Ihrer Stadt und für den Unterhalt Ihrer Einheiten benötigen. Kontrollieren Sie hierbei immer die Nettoeinnahmen. Sind diese wesentlich höher pro Runde als Ihre realen Einnahmen, also die Bruttoeinnahmen, streichen Sie teure Gebäude oder Einheiten. In diesem Zusammenhang sollten Sie auch ein Auge auf die Produktion, die die gesamte Rohstoffzahl angibt, und auf die Nahrung werfen. Beide Wertungen sollten mindestens fünf Punkte betragen. Optimal ist ein Standort mit zusätzlichen Handelsgütern wie Elefanten oder Diamanten. Diese werden im Verlauf des Spiels für den Ex- und Import essentiell. Zudem sollte das Meer nicht weiter als drei Felder entfernt liegen, da Sie es für die Schifffahrt nutzen sollten. Allerdings sollten Sie sich nicht zu viele Runden mit dieser Suchaktion beschäftigen, da Sie ansonsten wichtige Zeit gegenüber Ihren Gegnern verlieren. Haben Sie dann den richtigen Standort für Ihre Siedlung gefunden, bauen Sie in dieser zuerst ein Lagerhaus, in dem Sie Ihre Nahrung aufbewahren können. Sie haben nun die Gelegenheit, eine neue Entwicklungsstufe zu erklimmen.

Entscheiden Sie sich für die Steinverarbeitung. Danach sollten Sie so lange Krieger ausbilden, bis die Steinverarbeitung entwickelt wurde. Bauen Sie jetzt eine Stadtmauer, die Ihrer Bevölkerung als zusätzliche Verteidigung dient und Ihren Kriegern bei Angriffen einen Hinterhalt bietet. Als nächstes benötigen Sie den Marktplatz. Versuchen Sie nun möglichst schnell, von der Anarchie zur Monarchie oder Republik zu gelangen. Die Theokratie, die Sie zusammen mit der Monarchie erreichen, sollten Sie in Ihrem Volk nicht praktizieren, weil sie keinen Vorteil gegenüber der Anarchie hat und der Monarchie um Längen unterlegen ist. Ihre Staatlichen Bautrupps (SB) sollten Sie anfangs nur mit höchstens 20 Einheiten „füttern". Bei einem höheren Entwicklungsstand sollten Sie diesen Wert allerdings mindestens verdreifachen. Dort steigt der Stellenwert der Straßen beträchtlich an und dient z. B. als Handelsweg. Je mehr Sie spielen, umso größer ist die Gefahr des Nahrungsmangels oder der Unzufriedenheit in der Bevölkerung. Ist letzteres der Fall, stellen Sie entweder (mehr) Entertainer ein oder erhöhen die Löhne und senken die Arbeitszeiten. Für die Zufriedenstellung des Volkes reicht ebenfalls ein Weltwunder aus, wobei die meisten allerdings nicht von langer Dauer zufriedenstellend wirken. Bei fortschreitender Entwicklung wird die Umwelt immer mehr belastet. Errichten Sie dann eine Recyclinganlage. Mangelt es allerdings an



Achten Sie auf den richtigen Standort: Diese Konstellation der Rohstoffreserven ist ideal für die Entwicklung jeder Stadt, weil sie genug Gold und Nahrung sowie zusätzlich ein perfektes Exportprodukt, die Trauben, bietet.



Überprüfen Sie die Effektivität Ihrer Landwirtschaft: Aus den Zahlen können Sie erlesen, wieviel Ertrag der Bauer an seinem jeweiligen Standort einbringt.

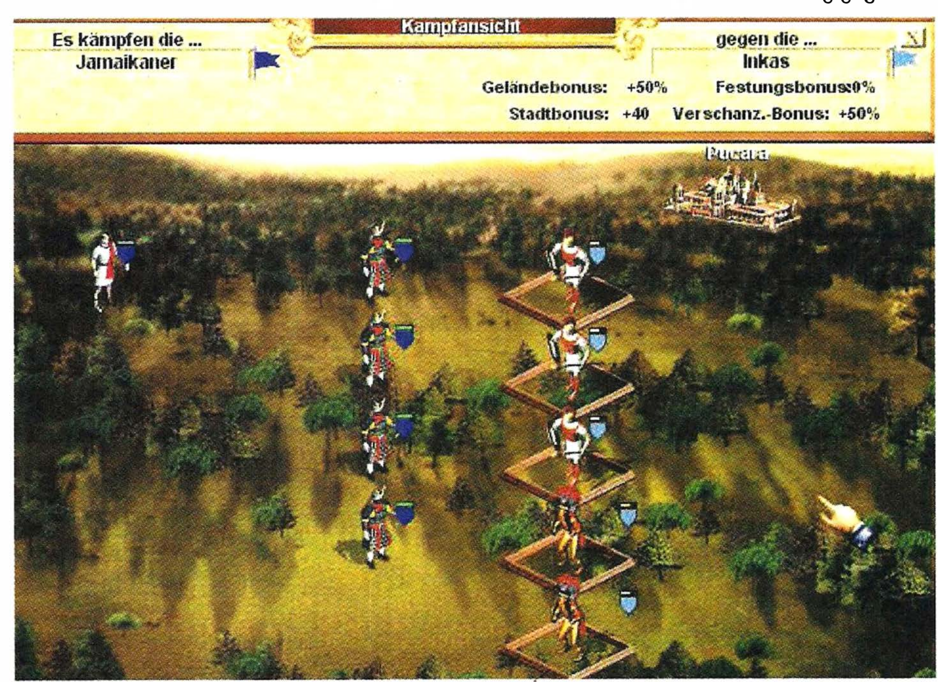
Nahrung innerhalb Ihres Volkes, verstärken Sie den Import. Aus der Bevölkerung müssen Sie die Wissenschaftler stellen, die in etwa ein Fünftel Ihrer Gesamtzahl betragen dürften. Benennen Sie nie mehr als ein Drittel, da Sie sonst zu wenig Arbeiter für den Gebäudebau haben. Da die Entwicklung im Verlaufe des Spiels fortschreitet, müssen Sie nach alternativen Besetzungen für die einzelnen Rollen sorgen. So ist die Spionage zuerst Aufgabe des Diplomaten und wandert dann über den Spion bis hin zur Ninja-Kriegerin.

Die Verteidigung

Da Ihre Gegner bei hohem Schwierigkeitsgrad sehr früh angreifen, sollten Sie viel Wert auf Ihre Defensive legen. Ziehen Sie Ihre Krieger sofort in die Stadtmitte zurück, damit diese sich verschanzen können, was sich im Kampf natürlich positiv für Sie auswirkt. Bevor Sie eine neue Stadt aufbauen, sollten Sie die Verteidigung Ihrer alten für den jeweiligen Entwicklungsstand optimieren. Anfangs reicht es hierbei, eine Stadtmauer mit neun Kriegern aufzubieten. Wenn allerdings Panzer ins Spiel kommen, könnte sich eine riesige Lücke auftun. Haben Sie nämlich zu wenige Wissenschaftler eingesetzt, waren Sie folglich in der Entwicklung viel zu langsam und hängen meistens drei oder vier Entwicklungsstufen zurück. Sie sehen also, daß das Spiel auf einer bestimmten Reihung basiert. Denn wenn die Bevölkerung unzufrieden ist, erlebt sie kein Wachstum und somit keinen Fortschritt. Für ein friedliches Volk ist die Umwelt sehr wichtig. Achten Sie deshalb auf die Umweltverschmutzung. Das steigert auch Ihr Verhältnis zu anderen Mächten, mit denen Sie dann gegebenenfalls einen Ökologievertrag abschließen können. Mißachten Sie die Ökologie, können auch Ökoterroristen auftreten, die Ihre Städte fast vollständig zerstören oder Ihre Bevölkerung unzufrieden werden lassen. Sind Sie dann in der Lage, Straßen zu bauen, verbinden Sie Ihre Städte durch diese. Dadurch gelangen Ihre Einheiten schneller von einer zur nächsten Stadt. Beachten Sie aber, daß auch Gegner Ihre Straßen nutzen können. Verschanzen Sie Ihre Einheiten später auch in Stützpunkten. Entwickeln Sie nach und nach jede Technologie, wobei Sie selbst nur verteidigen und aufbauen. Haben Sie dann die Erforschung der Fertigungsstraße beendet, leiten Sie die industrielle Revolution ein und planen langsam für den Großangriff auf ein Volk.

Der Angriff

Angriffe sind ziemlich schwer zu starten, da Sie – im Gegensatz zur Echtzeitstrategie – nie genau wissen, wohin der Gegner als nächstes ziehen wird. Grundsätzlich sollten Sie keinem Gegner, auch wenn dieser noch so stark ist, aus dem Wege gehen. Dieser könnte exakt dasselbe vorhaben wie Sie und Sie auskontern. Hierbei zieht er seelenruhig an Ihnen vorbei und nimmt Ihre Siedlung, die ohne Deckung ist, ein. Also wagen Sie auf gar keinen Fall überstürzte Aktionen und wählen Sie Ihre Route sorgfältig aus, wobei Sie auf die Fortbewegungskosten achten müssen. Berge oder Wüsten sind natürlich wesentlich schwieriger für Ihre Einheiten zu passieren als einfache Weideflächen. Werfen Sie deshalb ein Auge auf die Bewegungspunkte, die Ihre Einheit hat. Allgemein gilt das Motto: wenig Masse, mehr Klasse. Befinden Sie sich allerdings vor der Zeit Christi, ist dies gleichgültig. Erst wenn die industrielle Revolution eingeleitet wurde, treten große Qualitätsunterschiede auf. Haben Sie einige Runden später auch die Massenproduktion entdeckt, so sollten Sie sich eine starke Marineflotte mit 20 Zerstörern und zehn Marineeinheiten aufbauen. Währenddessen entwickeln Sie Stahl, woraus Sie bei Fertigstellung Geschütztürme bauen. Kümmern Sie sich nun wieder einmal um Ihre Regierungsform und bilden Sie sie bis zum Faschismus oder besser Kommunismus aus, den Sie auch gleich über Ihr Land verhängen, da Sie ja einen Angriff planen. Wollen Sie nicht angreifen, bleiben Sie bei der Demokratie und erforschen erst gar nicht den Faschismus, da dieser nur eine starke Armee beinhaltet und zudem in eine Entwicklungssackgasse führt. Des Weiteren erforschen Sie die Physik, bis Sie schließlich wieder zum Kriegswesen zurückkehren. Entwickeln Sie nun weiter, bis Sie über Flugeinheiten verfügen können. Bauen Sie ungefähr fünf davon und schicken Sie sie auf eine gegnerische Stadt. Verfolgen Sie mit ihnen aber niemals feindliche Einheiten über mehrere Runden, da Ihnen z. B. bei Jagdfliegern der Sprit ausgeht. Ziehen Sie nun die Einheiten aus dem Dorfinneren ab und stellen neun weitere her.
Bei einer Attacke sichern Sie zunächst Ihr Dorf mit der Belegschaft von neun Leuten ab. Fragen Sie danach alle Parteien, ob sie mit Ihnen eine Allianz schließen möchten. Ist dies nicht der Fall, fordern Sie die schwächste Zivilisation zum Krieg gegen



Dies ist das Paradebeispiel für eine Schlacht am Anfang des Spiels. Dank der zahlenmäßigen Überlegenheit der Verteidigungstruppen können die angreifenden Gegner problemlos in die Flucht geschlagen werden.



Ihren Feind auf. Achtung: Geht diese nicht auf Ihre Forderung ein, haben Sie eventuell zwei Feinde. Also ist Vorsicht besser als Nachsicht.
Warten Sie, bis so etwa 25 Mann entstanden sind. Von diesen lassen Sie neun im Dorfinneren. Den Rest verteilen Sie in zwei Gruppen. Der erste Trupp ist der Hauptsturm, der zweite dient als Absicherung gegen Konterversuche und läßt sich etwa drei Runden zurückfallen. Ist Ihr Entwicklungsstand dementsprechend, können Sie versuchen, einen Spion vorauszuschicken, der die Stadt auskundschaftet. Dadurch erfahren Sie, ob sich ein Großeinsatz überhaupt lohnt. Denn ist die militärische Präsenz sowie die Bevölkerungszahl niedrig, können Sie davon ausgehen, daß diese Siedlung gerade erst errichtet wurde und Sie somit bei Null anfangen würden. Ist eine Stadt von mehreren feindlichen Städten umgeben, sollten Sie es bei der Plünderung jener Stadt belassen, weil eine Rückeroberung des Gegners nicht lange auf sich warten läßt.

Der Fortschritt

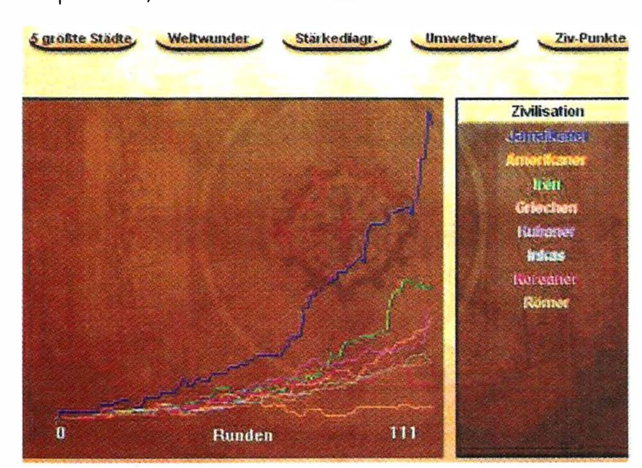
Wichtiger denn je ist in *Civ CTP* die Entwicklung. Die Designer des Spiels ließen ihren Phantasien im Hinblick auf unsere Zukunft freien Lauf. Da das Spiel vom Krieger bis hin zum Phantom insgesamt rund 100 Entwicklungsphasen aufbietet, ist der geschickteste Weg nicht leicht ersichtlich. Wesentlich ist hierbei, sich nicht auf einen Weg zu versteifen. Das heißt beispielsweise, daß Sie vielleicht in der Euphorie, den Panzer am schnellsten entwickelt zu haben, das Regierungswesen vernachlässigt haben. Zudem ist die Bauzeit der einzelnen Gerätschaften bei einer zu hohen Anzahl Wissenschaftler so hoch, daß Sie bei Angriffen des Gegners noch mit dem Bau Ihres ersten Soldaten beschäftigt sind. Währenddessen erobert der Feind schon längst Ihre Stadt. Innovative Bauten benötigen mehr Arbeiter, die hohe Forschung allerdings viele Wissenschaftler. Die Zahl der Wissenschaftler sollte, wie bereits erwähnt, nie mehr als ein Drittel der Gesamtbevölkerung betragen. Generell gilt, daß die kürzeste Zeit eines Fortschrittes der beste und die längste Zeit der schlechteste Weg ist. Jedoch könnte eine lange Entwicklungsphase auch an mangelnden Fabrikanten liegen. Auch wenn es noch so unglaublich erscheint, nach der Rechtswissenschaft die Eisenverarbeitung zu entwickeln, so fördert es doch die Variationen Ihrer Bauten und Truppen sowie zugleich das Regierungswesen. Glücklicherweise können Sie eine Fehlentscheidung in der Entwicklung stoppen, indem Sie einfach eine andere Forschung auswählen. Die bisher verbrauchte Rundenzahl wird hier anständigerweise berücksichtigt.

Die Diplomatie

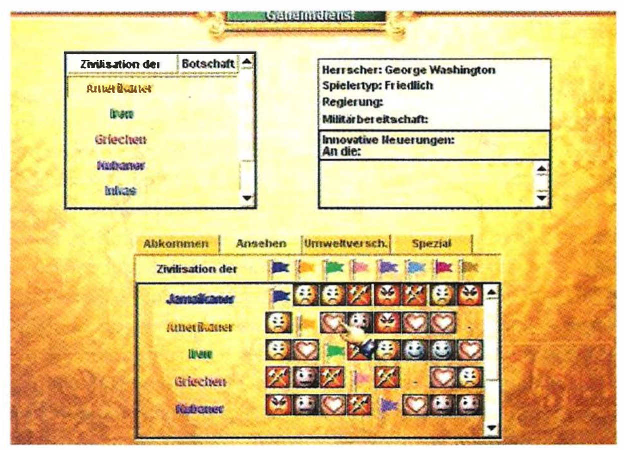
Stoßen Sie auf eine feindliche Kultur, treten Sie dieser mit einer gehörigen Portion Skepsis gegenüber. Trotzdem sollten Sie nicht direkt aggressiv werden und Forderungen stellen, weil dies Ihrem Ansehen bei den Völkern enorm schadet. Eine gepflegte Beziehung zu den Völkern bringt Ihnen Tauschangebote der Kartenkenntnisse oder gar der Forschungsergebnisse. Grundsätzlich sollten Sie von einem Gegner nur im Kriegsfalle und bei eigener Überlegenheit etwas verlangen. Bei jedem Gegner sollten Sie in dessen Hauptstadt einen Ihrer Diplomaten postieren. Durch diese können Sie Informationen über den Forschungsstand mit dem Gegner austauschen. Die Eröffnung der Botschaften geschieht im Verlauf des Spiels automatisch, wenn Sie den Stein des Weisen am Ende der Antike bauen lassen. Durch dieses Weltwunder entstehen überall Botschaften Ihres Dorfes. Zwei weitere Weltwunder sind Ihnen bei diplomatischen Beziehungen hilfreich. Die verbotene Stadt verhindert, daß der Gegner einen Krieg beginnt. Da Botschaften dem Feind auch als Informationsquelle über Ihre Zivilisation dienen, werden diese durch die verbotene Stadt einfach komplett geschlossen. Nach Entdeckung der „Ära der Vernunft" ist jene verbotene Stadt jedoch veraltet. Erst in der Ära des Diamanten können Sie mit dem EWS-Zentrum wieder ein Weltwunder errichten, das der Diplomatie dient. Das Zentrum hat prinzipiell die gleiche Wirkung wie die verbotene Stadt, indem es den Gegner vom Krieg abhält und alle Botschaften schließt. Die Wirkung auf die Diplomatie aber wird hierdurch noch stärker beeinflußt. So entschließen sich einige Gegner zum Friedensvertrag oder gar zur Allianz mit Ihrem Volk.
Im Vergleich zu *Civilization 2* wird ein falsches Spiel Ihrerseits viel brutaler bestraft. Schließen Sie zum Beispiel einen Friedensvertrag mit einem Gegner ab



Das amerikanische Volk ist Ihrer Zivilisation wohlgesonnen. Durch regelmäßige diplomatische Bemühungen lassen sich solche Bündnisse aufrechterhalten.



Nutzen Sie die Statistiken: Dieses Diagramm zeigt, wie stark eine Nation ist.



Durch den Geheimdienst erfahren Sie wichtige Daten über Ihre Konkurrenten.

und brechen ihn wenige Runden später, ist nicht nur Ihr Verhältnis zum betroffenen Volk zerstört, sondern auch Ihr Image bei den restlichen Völkern. Um diesen Imageverlust zu kompensieren, bedarf es diplomatischen Geschicks. Sie sollten dem Gegner lieber viele kleine als ein großes Geschenk machen. Hierbei dienen die kontinuierlichen Zahlungen als Vertrauensbeweis. Ziehen Sie zusätzlich all Ihre Truppen aus feindlichem Terrain ab. Ist Ihr Militär zudem relativ stark, werden die Völker schneller einen Schritt auf Sie zugehen. Da die Vernichtung eines Volkes sich sowieso erst spät anbietet, sollten Sie anfangs Friedensverträge oder Allianzen abschließen, die in folgenden Kriegen hilfreich sein könnten. Wie im realen Leben ist auch bei *Civilization CTP* das schwächste Land das dümmste, weil es das erste ist, das angegriffen wird. Deshalb achten Sie zunächst darauf, sich mit starken Partnern zu verbünden. Aber nicht immer ist das kleinste Land auch das schwächste. Schauen Sie sich vorher gut die Tabelle der Beziehungen an. Ist ein Gegner zwar schwach, aber mit der stärksten Zivilisation im Bund, werden Sie kaum eine Chance im Krieg gegen beide haben.

Der Handel

Der Ex- und Import ist bei *Civ CTP* eine exzellente Alternative, Geld zu verdienen. Allerdings ist es auch hier vonnöten, gute Beziehungen zu den Völkern zu haben. Ansonsten besteht für den Gegner kein Anlaß zum Handel mit Ihnen. Als Neuerung werden Sie feststellen, daß Sie jetzt die Preise der einzelnen Produkte beliebig variieren können. Doch verlangen Sie von einem Volk zuviel Gold, fühlt sich dieses gekränkt, was sich wiederum negativ auf die Diplomatie auswirkt. Anfänglich können Sie die Waren nur mit Trieren oder Karawanen transportieren. Falls Sie in dieser Zeit Krieg führen, müssen Sie die Handelswege sehr gut im Auge behalten, weil durch Piraterie der Gegner Ihre Konvois überfallen und ausgeplündert werden. Diese Piraterie sollten Sie sich selbst zunutze machen und gegnerische Lieferungen überfallen. Die beste Verkaufsmöglichkeit besteht bei einem Monopol. Hierbei fahren Sie die Ware, die in Ihrem Privatbesitz ist, in eine einzige Stadt, die Monopolstadt. Nun können Sie die Preise nach Belieben festlegen. Vorsicht ist allerdings geboten: Ist den anderen Völkern der Preis zu hoch, versuchen diese, Ihr Monopol zu stürzen und eine oder mehrere Städte mit dieser Ware zu erobern. Deshalb bewachen Sie diese Städte, insbesondere die Monopolstadt, sowie die Handelsrouten sehr aufmerksam.
Beim Import von Waren sollten Sie sich nicht über den Tisch ziehen lassen. Zwar steigert der Import die Stimmung Ihrer Bevölkerung beträchtlich, aber die Gegner wissen Preise geschickt zu steigern und Sie so gnadenlos in den Bankrott zu manövrieren. Dabei sollten Sie Ihre Gunst beim potentiellen Handelspartner überprüfen. Haben Sie mit einem Volk eine Allianz, scheint es unwahrscheinlich, daß Ihr Partner Sie betrügen will. Bei neutraler Haltung oder sogar einem Friedensvertrag sollten Sie aber vorsichtig sein, weil beim Gegner der große Profit immer im Vordergrund steht. Besonders bei gegnerischem Monopol sollten Sie abwägen. Sehen Sie sich alle Städte dieses Gegners an und spionieren Sie sie eventuell sogar aus. Wissen Sie nun, wie groß das Militär ist, können Sie sich gegebenenfalls dazu entschließen, das Monopol zu stürzen. Die eroberte Stadt muß jetzt stark bewacht werden, weil der Gegner das Monopol natürlich wieder in seinen Händen haben will. Die wertvollsten Monopole sind das Rubin- und das Diamantenmonopol. Diese Monopole sind sehr schwierig zu bekommen, da das Vorkommen selten und die Beliebtheit bei den Zivilisationen groß ist. Konzentrieren Sie sich auf das Tabak- oder auf das Zuckermonopol, weil diese häufiger benötigt werden und nicht so stark bewacht sind. Zucker finden Sie in Dschungeln, Tabak auf gewöhnlichem Weideland.

Michael Hölscher ■

DIE EINHEITEN

Da *Civ CTP* über etwa 70 Einheiten verfügt, beschränkten wir uns auf den wichtigsten Akteur seiner jeweiligen Epoche. Grundsätzlich sollten Einheiten immer über befestigte Wege marschieren, da sie dort wesentlich schneller sind. War eine Einheit in einer großen Schlacht erfolgreich, erlangt sie Veteranenstatus. Dies bedeutet, daß seine Angriffskraft verdoppelt wird. Genauere Angaben zu Einheiten und Entwicklungstechniken können Sie während des Spiels in der Lexikothek abrufen.

ANTIKE

Die Ritter



Der Ritter ist in der Antike die mächtigste Kampfeinheit zu Pferde und ist sehr gut für anfängliche Eroberungsfeldzüge geeignet. Im Gegensatz zu den berittenen Bogenschützen haben Sie eine Rüstung, was Sie abwehrstark, aber auch langsam werden läßt, d. h. Sie brauchen viele Runden, um Ihr Ziel zu erreichen.

RENAISSANCE

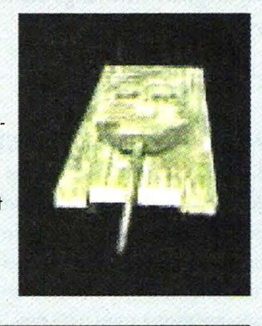
Die Kanone



Die Kanone ist sehr mächtig und schwer. Deshalb ist sie etwas langsam, so daß sich der Gegner auf den Angriff mit einer Kanone bei langem Marsch einstellen kann. Trotzdem ist sie in ihrer Zeit das schlagkräftigste Argument bei einer Stadteroberung. Schicken Sie sie jedoch nie alleine los, weil die Kanone wegen ihrer Ladezeit nur in Truppen brauchbar ist.

MODERNE

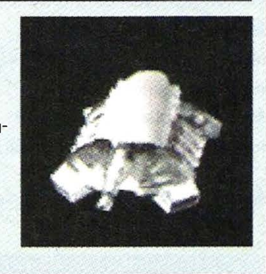
Der Panzer



Der Panzer ist relativ schnell und schußgewaltig, aber ein einzelner hat gegen größere Truppen keine Chance. Selbst fünf Lanzenkämpfer sind fähig, den Panzer zu zerstören. Deshalb versuchen die Entwickler von *Civ CTP* in der Genetischen Ära auch zu beweisen, daß selbst ein Panzer noch ausbaufähig ist. Trotzdem ist er seinerzeit die stärkste und zudem auch die schnellste Landeinheit.

GENETISCHE ÄRA

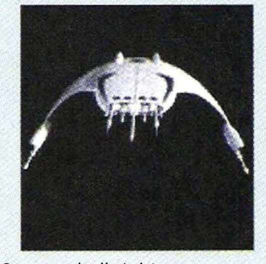
Der Fusionspanzer



Der durch die Kernfusion weiterentwickelte Panzer verfügt jetzt über eine sagenhafte Panzerung mit einer enormen Schußkraft durch seine Pulsplasmakanone. Selbst Luftangriffe sind gegen ihn zwecklos. Seines Gewichtes zum Trotz ist er selbst auf unebenem Gelände viel schneller als sein Vorgänger.

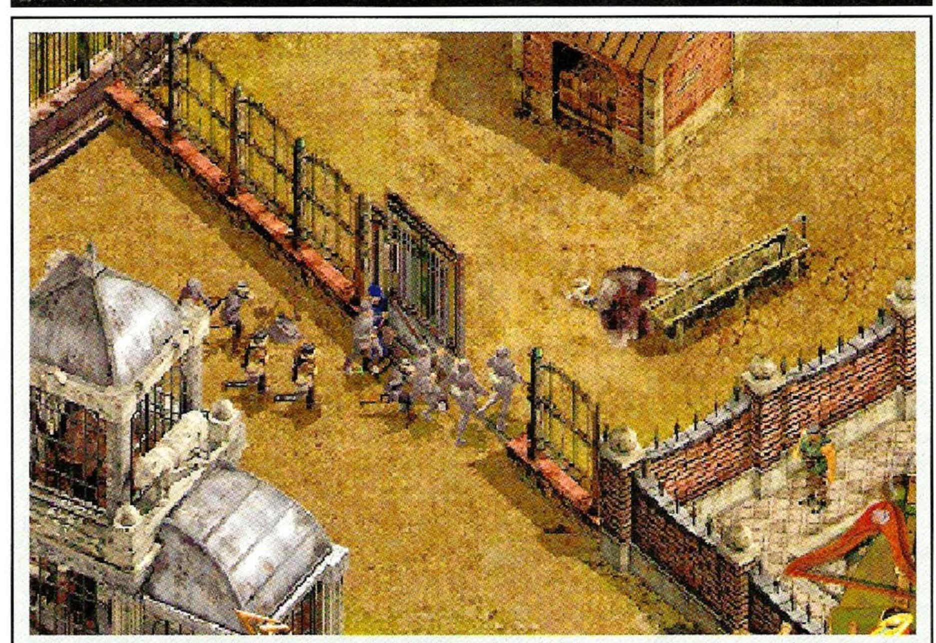
DIAMANTENE ÄRA

Phantom



Die letze und schlimmste Stufe der Entwicklung ist das Phantom. Es gehört zu der Gattung der Stealtheinheiten, wenngleich es sich nicht versteckt. Jedoch verfügt es über eine Technik, wobei es sich visuell spaltet und unsichtbar wird. Doch nachdem es geortet wurde, ist das Phantom aufgrund seiner Panzerung und seiner Trägheit ziemlich leicht abzuschießen. Deshalb bilden Sie um dieses als Eskorte einen Trupp, der es vor Angriffen bewahrt.

COMMANDOS: IM AUFTRAG DER EHRE



Wenn man den richtigen Moment erwischt, kann man in der zweiten Mission fast alle Gegner in den Straußenkäfig sperren.

In Mission 2 (Asphaltdschungel) kann der Spion als Zoowärter verkleidet die Löwen im Gehege mit der Giftspritze töten, ohne daß diese ihn angreifen. So kann daraufhin der Green Beret das Gehege ohne Gefahr durchqueren.

Nils Andersson ■

Wenn sich der Spion in der 2. Mission als Zoowärter verkleidet, kann er zum Käfig der Strauße gehen und dort die Türe öffnen. Daraufhin wagen sich die Tiere aus dem Gehege und erschrecken den Wächter, der sofort schießt. Die Wachen aus allen Ecken des Levels rennen dann in das Gehege. Sobald alle Soldaten im Gehege sind, kann man mit dem Spion die Türe einfach wieder schließen und hat einige Probleme weniger. Bevor man diesen Trick anwenden kann, müssen aber die beiden Exekutions-Wachen ausgeschaltet werden.

Thomas Lörcher ■

Wenn man während des Spiels „GONZOOPERA" eingibt, werden die folgenden Cheats aktiviert:

Tasten:	Aktion:
SHIFT+F2/F3/F4	Bildschirmauflösung ändern
Strg+X	Die eigenen Männer können an jede beliebige Kartenposition teleportiert werden
SHIFT+I	Unverwundbarkeit für alle eigenen Soldaten und, falls vorhanden, unendlich Scharfschützenmunition und Handgranaten
Strg+SHIFT+N	Mission sofort erfolgreich beenden

Benjamin Franz ■

SILVER

Ihre Kampfpartner können Sie mit einem kleinen Trick wieder heilen. Gehen Sie ins Rebellenlager und sprechen Sie mit einem beliebigen Mitkämpfer, der nicht zu Ihrer Dreiergruppe gehört. Wechseln Sie den Verletzten aus und holen Sie ihn danach wieder in Ihr Team.



Den Eisdrachen in Class' Palast kann man mit einem kleinen Trick leicht besiegen. Verstecken Sie sich, während er mit Eisbällen schießt, hinter einem Ihrer vereisten Gefährten. Die Eisbälle prallen an dem vereisten Kameraden ab und David erleidet keinen Schaden. Wenn Ihr vereister Gefährte keine Energie mehr hat, ist das nicht weiter schlimm, da sie sich wieder füllt, wenn Sie den Drachen besiegt haben. Sie müssen mit David jetzt nur noch den Eiszapfen von der Decke ausweichen und den Drachen mit dem Feuerzauber bekämpfen.
Auch Silvers Sohn Fuge können Sie ohne Energieverlust bekämpfen. Wenn Sie das Unsichtbarkeitsarmband haben, machen Sie sich unsichtbar, wählen die stärkste Nahkampfwaffe und attackieren ihn mit dem Superschlag „Falke". Das zieht ihm bestenfalls 450 Energiepunkte ab. Wenn Ihre Unsichtbarkeit noch anhält, beschießen Sie ihn noch ein- bis zweimal mit dem Feuerzauber. Nachdem Sie wieder sichtbar sind, öffnen Sie

SHORTIES

Lands of Lore 3

In der Kriegergilde kann man seine Charaktere ohne große Probleme und Kosten trainieren lassen.
Im Untergeschoß gibt es eine kleine Münzbox (10 Münzen), die den Eintritt in eine kleine Kampfarena ermöglicht. Wenn man dort den Kampf mit der höchsten Schwierigkeitsstufe wählt, ist ein Aufstieg schon nach zwei oder drei Runden möglich.

Die höchste Stufe wird gewählt durch:
- Oberstes Wappen
- Alle drei Knöpfe rechts gedrückt

So kann man schon zu Beginn des Spieles mit ungefähr einer Stunde Arbeit den Helden auf Stufe 25 und einen Stärkewert über 10 steigern. So sollten fast alle Gegner ohne Probleme zu beseitigen sein.

Holger Linge ■

Ein anderer Weg, schnell einige Erfahrungsstufen zu machen, ist dieser: Kaufen Sie zunächst in der Kriegergilde den Kriegsbogen Wechselbalg für 800 Goldmünzen. Danach gehen Sie zum Portal (Vulkania) und begeben sich zur Drachenstadt. Dort angekommen, gehen Sie den Gang entlang bis zu dem Raum mit den drei Türen. Nehmen Sie hier die Tür nach Osten, wo Sie Morphera zum zweiten Mal begegnen. Bevor Sie mit ihr gesprochen haben, attackieren Sie sie sofort mit dem Kriegsbogen Wechselbalg. Nach einiger Zeit fängt sie an zu brennen. Nun können Sie sie weiter attackieren, bis Sie weit genug aufgestiegen sind.

Jakob & Filip Pavlas ■

Rollercoaster Tycoon

Wenn man einen Besucher Chris Sawyer nennt, macht er sich auf den Weg und besucht alle Achterbahnen des Parks.

Benjamin Richter ■



SHORTIES

Alpha Centauri

Im Stammverzeichnis des Spieles findet man eine Datei „Alpha.txt". In dieser können verschiedene Einstellungen gemacht werden, durch die man das Spiel verändern kann. Grob gesehen gibt es 5 verschiedene Bereiche, die interessant sind:

#Terrain
Die Zahlen in der fünften Spalte stehen für das Tempo, in dem die Former-Einheiten ihren jeweiligen Job erledigen. Ändert man diese Zahlen alle auf 1 ab, ist jede Former-Einheit mit jeder Tätigkeit nach einem Zug fertig.

#Resourceinfo
Hier können die Energie-, Nahrungs- und Mineralverteilungen für jedes mögliche Spielfeld eingestellt werden.

#Technology
Die erste Zahl steht für den militärischen Wert, die zweite für den technologischen Wert, die dritte für den Wohlstandswert und die vierte für den Wachstumswert.

#Chassis
Hier können sämtliche Einheiten verändert werden. Die Werte stehen in der Reihenfolge: Tempo, Bewegung, Reichweite, Fracht, Preis, Voraussetzung.

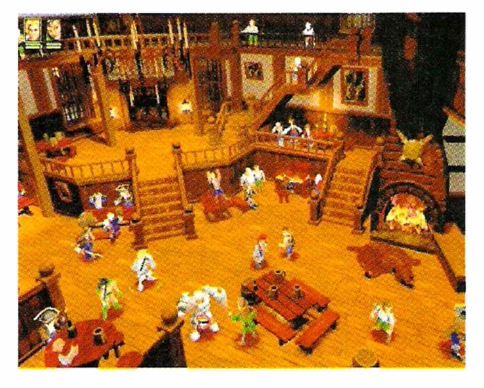
#Facilities
Hier kann man die Basiseinrichtungen verändern. Die Reihenfolge ist: Preis, Wartungskosten, Voraussetzung.

Marcel Kohaupt ■

Silver

Wenn man Geld braucht, dann sollte man Othias Turm in Rain besuchen. Im unteren Stockwerk befinden sich 5 schwache Zwerge, die immer 10 Goldstücke hinterlassen. Verläßt man das Bild und betritt es wieder, sind die Zwerge wieder da. Wiederholt man das Ganze einige Male, kann man seinen Geldbeutel langsam, aber sicher wieder füllen.

Steffen Keller ■



das Inventar und warten, bis Ihr Unsichtbarkeitsarmband wieder aufgeladen ist. Während das Inventar geöffnet ist, werden Sie von Fuge nicht angegriffen und er bleibt regungslos stehen. Wenn David wieder unsichtbar ist, wiederholen Sie den Vorgang, bis Fuge besiegt ist.

Im Wald hinter Davids Haus gibt es einen magischen Steinkreis, mit dem man zweimal einem Kämpfer zu voller Energie verhelfen kann. Sie finden ihn, indem Sie den Bildschirm mit Davids Haus nach rechts verlassen und den folgenden Bildschirm ebenfalls nach rechts verlassen. Die nächste Lokalität verlassen Sie bei der ersten Möglichkeit nach oben. Stellen Sie Ihren Kämpfer nun in die Mitte des Steinkreises und seine Energie lädt sich vollständig auf.

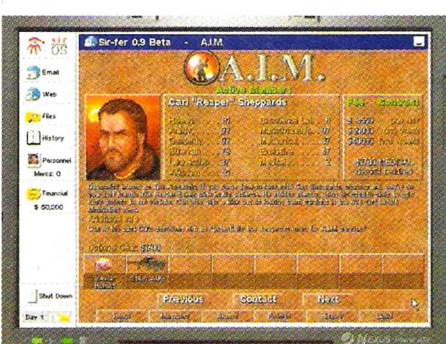
Stefan Fugger ■

JAGGED ALLIANCE 2

1. Vervielfältigungstrick:
Wenn auf dem Boden beispielsweise 3 Magazine liegen, man aber nur noch für 2 Platz hat, muß man den Rest wieder zurücklegen. Dann liegen aber wieder 3 Magazine auf dem Boden, obwohl man 2 bekommen hat. Geschickt eingesetzt, kann man so viele Sachen vervielfältigen.

2. Unterbrechungstrick:
Wenn man z. B. auf dem Dach eines Hauses liegt und der Gegner beim Aufstehen unterbricht, hilft Folgendes: Man nimmt eine beliebige Granate, zielt damit auf den Boden und versucht, sie zu werfen. Dazu wird der Söldner aufstehen, aber der Gegner kann nicht unterbrechen. Sobald der Söldner aufgestanden ist und den Gegner sieht, kann man die Waffe wechseln und normal schießen.

Benedikt Streun ■



Mit diesen Tips können Sie schon zu Beginn des Spiels mit wahren Experten in die Missionen ziehen.

Charaktergenerierung:
Wenn man die Fragen zu Beginn mit bestem Gewissen beantwortet hat und die 40 bis 50 Bonuspunkte (deren Anzahl übrigens nur von der Geschwindigkeit, in der man die Fragen beantwortet hat, abhängt) auf den Charakter verteilt hat, kann man nochmals mit den Fragen von vorne beginnen. Wenn man wieder zur Punkteverteilung kommt, kann man abermals 40 bis 50 Bonuspunkte auf die schon verbesserten Eigenschaften des Ego verteilen. Dies kann man so oft wiederholen, bis alle Werte auf 85 sind.

Der Lt. in Alma:
Der Lt., welchen man in Alma anheuern kann, ist ein hervorragender Schütze, verlangt aber anfangs (je nach Führungskraft) an die $5.000. Durch ständiges Ablehnen und Nachfragen drückt man den Preis jedoch auf bis zu $ 2.

Sichere Schüsse:
Wenn ein einfacher Schuß trotz wiederholtem Speichern und Laden nicht gelingen will, sollte man mit einem anderen Söldner, der von der Kampfszene weit entfernt steht, einen Schuß ins Blaue wagen. Aufgrund des *Jagged Alliance*-Zufallsgenerators trifft der nächste Schuß mit dem vorherigen Söldner bestimmt.



Wenn Sie auch nach mehreren Ladevorgängen einen eigentlich leicht zu treffenden Gegner nicht erwischen, sollten Sie einmal den hier beschriebenen Trick versuchen.

Rednecks:
Wenn man bei den Rednecks eine Frau mit den „Inzuchtbauern" sprechen läßt, muß man nicht um die Waffe kämpfen. Das erleichtert bei diesen harten Burschen das Leben ungemein.

Eremit (Christian Klemann) ■

Mit Hilfe dieses Tricks kann man in *Jagged Alliance 2* durch Wände gehen. Man muß dazu einen Söldner quer zu einer Wand hinlegen und einen zweiten direkt neben den ersten stellen. Nun hält man den Zeiger auf die andere Seite der Wand, bis das Symbol „über Söldner klettern" erscheint. Wenn man nun auf diese Stelle klickt, geht der zweite Söldner durch die Wand. Dieser Trick funktioniert auch, wenn die beiden Söldner durch eine Wand getrennt sind.

Christopher Fenner ■

Lästige Unterbrechungen der Freizeit durch Hausarbeit können auf ein Minimum reduziert werden. Daß es ein ernst zu nehmendes Problem ist, zeigen mir immer wieder Briefe aus wundgeputzten Männerhänden. Brüder – Euch kann geholfen werden! Gibt es etwas Lästigeres als den Abwasch? Kaum! Um den zu vermeiden, könnte man nun natürlich heiraten – zu teuer. Eine Geschirrspülmaschine? Zu unhandlich. Folgende Methode hat sich bei mir bestens bewährt: Das schmutzige Geschirr einfach in die Spüle stellen, etwas Fertigputz darüber streuen und ein wenig Wasser dazu. Am nächsten Tag dieselbe Prozedur. Wenn der Berg zu hoch wird, ganz oben noch schnell einen Topf mit dem Henkel nach oben festgipsen und den ganzen Block zum Mülleimer tragen. Alternativ könnte man auch versuchen, diese Dinger auf Flohmärkten zu verkaufen, indem man sie hartnäckig als Kunst deklariert. Die Reinigung der Küche kann schnell und rationell geschehen, indem man den ganzen Schlamassel einfach im Vollsuff mit dem Gartenschlauch abspritzt. Immer wieder ein Problem ist die Reinigung des Herdes. Mein Rat dazu: Alle zwei Jahre umziehen. Übrigens: Niemals Eier (ohne Wasser) in der Mikrowelle kochen. Die Detonation wird grauenhaft und hinterläßt eine unsägliche Sauerei. Noch schlimmer wird es nur, wenn so der nasse Haushund getrocknet werden soll! Weitere praktische Haushaltstips gibt es auf Anfrage.

Rainer Rosshirt

Hi PC-Games-Team,
mein Name ist Simon Kronbach und ich bin ein 16-jähriger PC-Games-Leser. Ich bin ein großer Fan der *Command & Conquer*-Reihe und daher finde ich es etwas enttäuschend, daß in den zwei neuen Ausgaben von PC Games kein Wort über *Command and Conquer 3* zu lesen ist. Da kommt sich der Leser verarscht vor (ich bin nicht der einzige, meine Freunde denken genauso). Man hätte doch wenigstens schreiben können, daß sich *Command and Conquer 3* um ein paar Monate verschiebt oder daß keine neuen Informationen verfügbar sind. Es wäre nett, wenn Sie mir eine Antwort-Mail schreiben könnten. Allgemein muß ich sagen, daß ich mit der PC Games voll zufrieden bin!!! :-)
Macht weiter so (bis auf die *C&C*-Sache)

Simon

Lieber Simon,
kann ich zwischen Deinen Zeilen den Hauch einer Kritik entdecken? Die muß ich in diesem Fall jedoch ernsthaft zurückweisen! Erst in der Ausgabe 5/99 habe ich mich lang und breit über den Verbleib von C&C 3 ausgelassen. Und jeden Monat zu erwähnen, daß noch nichts Neues bekannt geworden ist, erscheint mir nicht sinnvoll. Sobald wir mehr wissen, drucken wir es natürlich. Wenn Du erfahren möchtest, was da geschrieben stand, kannst Du diese Ausgabe bei uns nachbestellen und somit meinen Lebensunterhalt sichern helfen. Übrigens … es war mächtig interessant, was ich diesbezüglich herausgefunden habe. Du wirst überrascht sein!

ROSSISMUS

Und noch ein Kommentar zu Rainer Rosshirt: Ich persönlich glaube (wie einige andere Leute auch), daß er eine zu Playtime-Zeiten erfundene Person ist, sozusagen ein Ghostwriter-Name, der von der Playtime-Redaktion zur PC Games verfrachtet wurde (aufgrund seiner Popularität). Ihr könnt mich erst vom Gegenteil überzeugen, wenn Ihr ein Foto von ihm veröffentlicht (Aufnahme in Gegenwart eines Notars und die eidesstattlichen Versicherungen der anderen Redaktionsmitglieder inklusive!). Vielleicht sollte man das mal bei „Wetten, daß…" vortragen: Wetten, daß das ZDF es nicht schafft, die Leserbrieftante der PC Games auf die Bühne zu bringen und sich 20 Briefeschreibern zu stellen, denen er allzu deftige Antworten gegeben hat!

Stephan Doetsch

Wetten, daß die hieraus resultierende, bewaffnete und übellaunige Menschenmenge nicht dazu dienlich ist, meine natürlichen Fluchtreflexe zu beruhigen?

DUFTE SACHE

Hi Rainer!
Du wolltest, daß Dir mehr weibliche Leser schreiben. Bitte schön!! Nur leider ist es kein schöner Grund, weswegen ich Dir schreibe. Es geht um Eure Werbung. Genauer gesagt, um eine ganz bestimmte. (Keine Angst, jetzt kommen keine moralischen Zeigefingersprüche über eine Werbung zu einem kriegsverherrlichenden Spiel.) Es geht mir um Eure Axe-Werbung in der letzten Ausgabe. Diese Werbung verhindert bis heute erfolgreich, daß ich mir Eure sonst sehr gute Zeitschrift in Ruhe durchlesen kann. Ich bin nämlich allergisch gegen viele chemische Duftstoffe (z. B. Parfüme). Ich bekomme von dem Zeug immer wahnsinnig starken Juckreiz und Rötungen an Händen und Unterarmen. Und so war es auch, nachdem ich 2 bis 3 Minuten in der PC Games herumgeblättert hatte. Das ganze Heft hatte den Duft angenommen. Wäre es vielleicht möglich, solche Sachen in Zukunft wegzulassen?? Wäre schön, eine Antwort von Euch zu bekommen …

Dini

Offensichtlich scheint Dir diese Art Werbung zu stinken. Da ich dasselbe Deo verwende, wird mir jetzt natürlich einiges bezüglich meines unglücklichen Händchens mit dem weiblichen Geschlecht klar. Ab sofort benutze ich es nur noch, wenn ich dafür gesponsert werde! Eigentlich fand ich den Effekt ja





HOTLINES

Firma	Internet	Telefon	Zeiten
Acclaim	www.acclaim.de	089-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}-19^{00}
Activision	www.activision.de	01805-22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
Art Department	www.artdepartment.de	0234-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Ascaron	www.ascaron.de	05241-96 66 90	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	www.attic.de	07431-5 43 05	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
Blue Byte	www.bluebyte.de	0208-4 50 29 29	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{30}-19^{30}
Cendant Software	www.cendantsoft.de	061 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Cryo	www.cryo-interactive.com	05241-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
Disney Interactive	www.disney.de	069-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}, Sa 14^{00}-19^{00}
Egmont Interactive	www.egmont.de	01805-25 83 83	Mo-Do 18^{00}-20^{00}
Eidos Interactive	www.eidos.de	01805-22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	www.ea.com	0190-57 23 33 (1)	24 Stunden am Tag
Empire	www.kochmedia.com	089- 85 79 51 38	9^{00}- 13^{00} Uhr
Greenwood	www.greenwood.de	0234-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	www.gtinteractive.com	01805-25 43 91	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Hasbro	www.hasbro.com	01805-20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion	www.ikarion.de	0241-4 70 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Infogrames	www.infogrames.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Innonics	www.innonics.de	0511-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Interactive Magic	www.imagicgames.de	01805-22 11 26	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}, Sa, So 14^{00}-17^{00}
Konami	www.konami.com	069-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Magic Bytes	www.magic-bytes.de	05241-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Mattel	www.mattelmedia.com	069-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}- 21^{00}
Max Design		0043-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
MicroProse	www.microprose.de	01805-25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Microsoft	www.microsoft.com/germany/support	0180-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Mindscape	www.mindscape.com	0208-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Navigo	www.navigo.de	089-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
NEO	www.neo.at	0043-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	www.psygnosis.com	01805-21 44 33	Mo-Fr 15^{00}-20^{00}
Ravensburger	www.ravensburger.de	0751-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	www.sega.de	040-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	www.software2000.de	0190-57 20 00	Mo-Do 14^{00}-19^{00}, Fr 10^{00}-14^{00}
Sunflowers	www.sunflowers.de	0190-51 05 50 (1)	Mo-Fr 11^{00}- 19^{00}
Take 2	www.take2.de	0180-5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
THQ	www.thq.de	02131-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
TLC Tewi	www.learningco.com	089-14 82 71 13	Mo-Fr 10^{00}- 17^{00}
TopWare	www.topware.de	0621-48 28 66 33	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
Ubi Soft	www.ubisoft.de	0211-3 38 00 30	werktags 9^{00}-16^{00}
Virgin	www.virgininteractive.de	040-39 10 13 00	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN

prima, kann man jetzt doch seine liebste PC-Zeitschrift im Kiosk schon am Duft erkennen. Auch mein Wäschekorb riecht nicht mehr so streng, seit ich ihn auch für die Aufbewahrung der PC Games benutze. Ich habe schon von Lesern vernommen, daß die Games jetzt im Auto den Wunderbaum vollständig ersetzen kann! Sollte diese Werbung im Allgemeinen nicht auf Gegenliebe stoßen, werden wir sie natürlich weglassen. Wir wären jedoch dumm, wenn wir eine beliebte Werbung nur wegen einiger Ausnahmefälle nicht drucken würden. In diesem Fall erkläre ich mich bereit, Dir die PC Games am Telefon vorzulesen – in der Hoffnung, daß Du davon nicht auch Juckreiz und Rötungen bekommst.

GEWALT

Tag Rainer,
natürlich soll diese Debatte nicht ausarten, aber ich möchte mich trotzdem zu dem Leserbrief von Frau Kummerow äußern. Einerseits hat sie Recht, was dieses unvorstellbare Verhalten im Kosovo angeht. Aber wir dürfen nicht außer Acht lassen, daß wir mit vielen unangenehmen Umständen in dieser Welt leben müssen – ob diese nun ein Herr Hussein oder ein Herr Milosevic zu verantworten hat. Müssen wir uns jetzt wirklich mit Puzzlespielen beschäftigen, nur weil nach Korea, Vietnam und Jugoslawien das Thema Krieg schnell unter den Teppich zu kehren ist? Nein – nur wenn wir uns mit dem Thema Krieg auseinandersetzen, werden wir begreifen, was um uns herum geschieht und können so vielleicht die Verantwortlichen wachrütteln. Noch ein persönliches Wort an Frau Kummerow: Außer dem PC-Games-Abo müssen Sie ggf. auch die Tageszeitung und den TV-Kabelanschluß kündigen sowie Ihr Radio verkaufen – denn da wird der Krieg so richtig „vermarktet".
Mit den besten Grüßen

Sascha Smid

Dieser und zahlreiche andere Briefe ähnlichen Inhalts erreichten uns bisher zu diesem Thema. Offensichtlich sehen unsere Leser keinen kausalen Zusammenhang zwischen Krieg und der Veröffentlichung eines Computerspiels. Es mag Frau Kummerow geschmacklos vorkommen, aber niemandem wäre geholfen, wenn mehr Menschen wie sie reagiert hätten. Da ich nicht sicher bin, ob diesbezüglich der Wunsch nach weiterer Diskussion besteht, würde ich dieses Thema für heute gerne beenden, zumal ich meiner Aussage in der letzten Ausgabe nichts hinzuzufügen habe.

MEHR GEWALT

Hi Rrrrrrreiner,
Ich wollte eigentlich nur mal wissen, ob es Dir als leidenschaftlicher Computerspieler nicht auch auf den Senkel geht, wenn jetzt Computerspiele in den Nachrichten für das Massaker an der amerikanischen Schule verantwortlich gemacht werden?
In der Hoffnung auf Beantwortung

Sebastian Bielefeld

Ich habe mich im Laufe der Jahre daran gewöhnt. Diese Schlußfolgerung ist so alt wie die Computerspiele selbst. Was mich nur wundert, ist die Hartnäckigkeit, mit der immer wieder auf diesem Gedankengang beharrt wird. Es gibt zwar durchaus seriöse psychologische Untersuchungen (pikanterweise aus den USA), die belegen, daß aggressive Menschen aggressive Computerspiele bevorzugen, jedoch nicht den Umkehrschluß zulassen, nämlich daß Computerspiele allgemeinhin aggressiv machen. Testpersonen, die nicht zu Aggressionen tendierten, taten es auch nach diesbezüglichen Spielen nicht. Die Meinung, diese Vorgänge in den USA hätten ihren Ursprung in den Spielen, erscheint doch ziemlich abwegig. Ihr Auslöser mag jedoch durchaus darin begründet sein. Aber sollte man nicht besser versuchen, den Ursprung zu ändern? Ich bin und bleibe der Meinung, daß man es sich zu leicht macht, nur den Spielen die Schuld in die Schuhe zu schieben. Aber was mich in diesem Fall besonders ärgert: Warum fragt sich anscheinend kein Mensch, wie Kinder in den Besitz scharfer Waffen gelangen können? An dieser Frage wäre ich mehr interessiert als daran, welche Games sie gespielt haben.

ILLEGALES

Hallo,
in meinem Bekanntenkreis habe ich jemanden, der Computerspiele raubkopiert und an andere verkauft. Das hat mich bis jetzt nicht



SO ERREICHEN SIE UNS

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax
0911/2872-250
Abo-Telefon:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513
Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)
Stellvertreterin des Chefredakteurs:
Petra Maueröder
Berater der Chefredaktion:
Oliver Menne
Redaktion Deutschland:
Jürgen Melzer, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harald Wagner
Redaktion USA:
Florian Stangl
Redaktion Hardware:
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann
Redaktion Cover-CD-ROM:
Jürgen Melzer
Redaktion Tips & Tricks:
Florian Weidhase (Leitung), Peter Gunn, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger
Redaktionsassistenz:
Marcus Esposito
Freie Mitarbeiter:
Derek dela Fuente (England), Andreas Lober
Lektorat:
Michael Ploog, Margit Koch
Bildredaktion:
Albert Kraus
Layout:
Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Albert Kraus, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger
Titelgestaltung:
Gisela Tröger

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: carudolph@computec.de
Web: http://www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung	**(-Telefon)**
Wolfgang Menne	(-144)
Jens Klüver	(-348)
Online-Werbeflächen	
Susanne Szameitat	(-142)
Anzeigendisposition	
Andreas Klopfer	(-140)
Anzeigenassistenz	
Ina Schubert	(-346)
Anzeigenmarketing	
Monika Fleenor	(-345)
Assistenz der Anzeigenleitung	
Claudia Rudolph	(-143)
Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)	
Thorsten Szameitat	(-141)

VERLAG

COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlagsleiter:
Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeleitung:
Martin Reimann, Sandra Wendorf
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 114,- (Ausland DM 138,-)
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-
Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-
Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost:
PC Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

	PC Games CD	*Plus*	*Magazin*
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 309.845 Exemplare

besonders gestört, weil das bisher jedem möglich war, der sich nicht allzu dumm dabei angestellt hat. Es gab bisher ja keinen brauchbaren CD-Kopierschutz. Das hat sich nun mit SafeDisk und Laserlock geändert (z. B. *Commandos: IADE* und *Jagged Alliance 2*). Meinem Bekannten ist es irgendwie gelungen, die CDs inklusive Originalkopierschutz (!) zu kopieren. Aus diesem Grund ist auch kein anderer in der Lage, die Kopien weiterzukopieren. So hat er auch in näherer Zukunft eine immer größer werdende Kundschaft. Er kopiert die Programme inklusive Inlay. Jetzt ist mir der Kragen geplatzt. Deswegen meine Frage: Ich möchte meinen Bekannten anzeigen. Zu der schriftlichen Anzeige werde ich die Kopien, die ich mir aus Beweisgründen (und nur deswegen!) besorgt habe, mitschicken. Könnt Ihr mir eine Adresse nennen, die solche Zuschriften vernünftig bearbeitet und auch in diesem Bereich Erfahrung hat? Der Bekannte ist nämlich nicht so einfach zu überführen, weil er sich selbst stets Originale kauft. Die Kosten hierfür bekommt er durch den illegalen Verkauf aber schnell wieder herein.

Anonym

Deine Anzeige nimmt jede Polizeidienststelle entgegen. Auch an Softwarefirmen kannst Du Dich in so einem Fall wenden. Da ich das dumpfe Gefühl nicht loswerde, in eine private Fehde einbezogen zu werden, möchte ich mich lieber nicht näher dazu äußern. Auch der Scherzkeks, der mich per E-Mail bat, seinen Freund anzuzeigen, weil er gerne anonym bleiben möchte, ist hiermit gemeint. Unser Verlag bezieht zwar klipp und klar gegen Raubkopien Stellung, aber dennoch erlaube ich mir anzumerken, daß nicht nur der Cracker der Buhmann ist, sondern auch sein Kunde. Ich selbst bin der Meinung: Wenn es ein Programm wert ist, gespielt zu werden, ist es auch wert, gekauft zu werden. Wenn Ihr es nicht spielt – wozu braucht Ihr dann die Kopie?

BESCHWERDE

Hallo Redaktion!
Ja, wir haben auch einmal eine Beschwerde über Eure CD-ROM, genauer, eine Beschwerde wegen WinQuiz!

1. Der Verfasser des Programms achtet genauestens auf unsere korrekte Rechtschreibung, scheint aber nicht zu wissen, daß es mitunter auch Wörter gibt, die trotz Rechtschreibreform groß geschrieben werden, was verheerende Auswirkungen hat.
2. Die Antworten haben es in sich. Beispiel: Wie nennt man die Chefin der Bienen? Wir: „Königin". Programm: „Bienenkönigin". Dann aber: „Welches Insekt stellt den Rohstoff für Honig her?" Wir (über das ganze Gesicht grinsend): „Honigbiene!" Programm (wahrscheinlich auch grinsend): „Biene!"
Warum mutet Ihr uns so etwas zu?

Ciao: Kathrin und Fritzi

PS: Das hat nichts damit zu tun, daß wir weiblichen Geschlechts sind!

Ihr redet hier von einer Lesereinsendung! Das sind Programme, die nicht von Profis, sondern von Leuten wie Euch und mir gemacht wurden. Man sollte an ihnen nicht dieselben Maßstäbe anlegen, sondern überlegen, ob man es selbst besser könnte. Wer ohne Schuld ist, werfe das erste Schwein. Natürlich bin ich zutiefst zerknirscht, daß Ihr enerviert wurdet, doch bitte ich zu bedenken, daß dieses Programm, wie auch die 15 anderen (von den Levels ganz zu schweigen), kostenlos war. Freut Euch doch lieber an der anderen 14.
PS: Das hat nichts damit zu tun, daß ich männlichen Geschlechts bin!



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

COMING UP!

Coming soon...

JUNI ´99


Die Völker

Spieletitel	Genre
Die Völker	Strategie
Outcast	Action-Adventure
Shadow Company	Strategie
Official Formula 1 Racing	Rennsimulation
Streetwars	Wirtschaftssimulation
MechWarrior 3	Action
Land der Hoffnung	Strategie
Star Trek: Birth of Federation	Strategie
Midtown Madness	Rennspiel
Savage Arena	3D-Action
Sports Car GT	Rennspiel
Wild Metal Country	3D-Action
X - Beyond The Frontier	Weltraumsimulation
Total Annihilation: Kingdoms	Strategie
Unreal Tournament	3D-Action
Der Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation
Hidden & Dangerous	Action-Strategie
Actua Pool	Billardsimulation
Actua Icehockey 2	Sportspiel
Fly!	Flugsimulation


Land der Hoffnung

JULI ´99

Spieletitel	Genre
Dungeon Keeper 2	Strategie
Drakan	Adventure
Blade	3D-Action
Unter Schwarzer Flagge	Strategie
Darkstone	Rollenspiel
Need for Speed 4	Rennspiel
Descent 3	3D-Action
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel
Tonic Trouble	Action
Babylon 5	Strategie
Panzer Elite	Simulation
Warhammer 40.000	Strategie

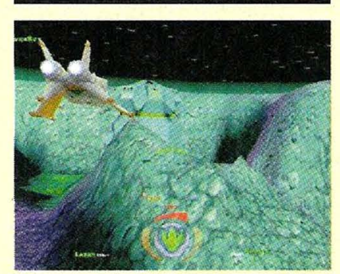
AUGUST ´99

Spieletitel	Genre
Dark Reign 2	Strategie
Giants	Strategie
Gorky 17	Rollenspiel
Quake 3: Arena	3D-Action
Revolt	Rennspiel
Shadow Man	3D-Action
Sinister: Unleashed	Action
Force 21	Action-Strategie

SEPTEMBER ´99

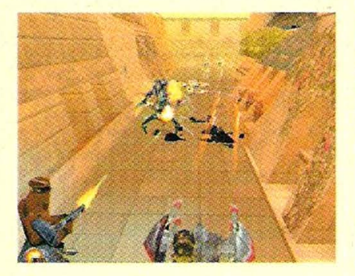
Spieletitel	Genre
Days of Oblivion 2	Adventure
John Romero's Daikatana	3D-Action
Age of Empires 2	Strategie
Diablo 2	Strategie
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation
Indiana Jones und der Turm von Babel	Adventure
Prince of Persia	Adventure
Rayman 2	Action
Hanse 3	Wirtschaftssimulation
Ultima Ascension	Rollenspiel

Descent 3



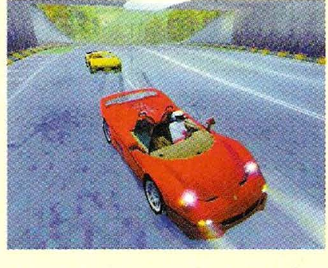
Eigentlich war die Testversion bereits für diese Ausgabe angekündigt, doch Interplay hat sich anders entschieden und die Veröffentlichung von *Descent 3* noch einmal verschoben. Nach etlichen Demos und Patches zu den Vorabversionen ist es nun endlich so weit: Wir dürfen uns auf einen komplett neuen Teil der Weltraum-Saga freuen.

Star Wars Episode 1



Alleine schon die Ankündigung eines neuen *Star Wars*-Films läßt Millionen von Zuschauern in regelrechte Euphorie verfallen. Selbstverständlich liefert LucasArts die entsprechenden Spiele hinterher. Was Sie spielerisch von *Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung* und *Star Wars Episode 1: Racer* erwarten können, lesen Sie in unserer nächsten Ausgabe.

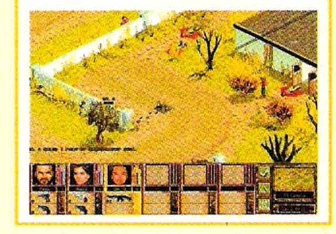
Need for Speed 4



Was wäre ein Jahresablauf in der Spielebranche ohne eine neue Fortsetzung von *Need For Speed*? Nachdem Electronic Arts mit beeindruckenden Screenshots zu *Need For Speed 4* so gut wie jeden Mund wäßrig gemacht hat, werden wir in der nächsten Ausgabe die spielbare Version genauestens unter die Lupe nehmen.

TIPS & TRICKS

Über welche Vor- und Nachteile die einzelnen Völker verfügen, werden wir Ihnen in der Ausgabe 8/99 ausführlich mitteilen. Unsere Komplettlösung zu *Die Völker* wird jeden einzelnen Aspekt des Aufbaustrategiespiels beleuchten. Außerdem dürfen Sie sich auf sehr ausführliche Profi-Tips zu unserem Spiel des Monats der Ausgabe 6/99, *Jagged Alliance 2*, freuen.



Die PC Games Ausgabe 8/99 erscheint am 7. Juli 1999